Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

NR 5-6/2006

6,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

HIT! FORMULA CHALLENGE

PIZZA DUDE POLSKA WERSJA

PLUS! MINI GRY: LUXOR I BEEZZLE





2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1

FORMULA CHALLENGE

DYNAMICZNE I BOGATE W USTAWIENIA WYŚCIGI FORMUŁY 1



GRA # 2

PIZZA DUDE POLSKA WERSJA

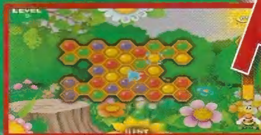
ROZWOŻENIE PIZZY NIE JEST PROSTE... SPRAWDŹ SAM!



PLUS!

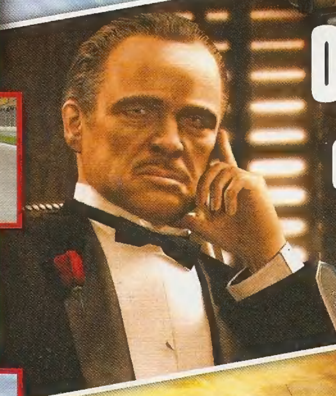
MINI GRY

DWIE, GORĄCE NOWOŚCI W DZIALE MINI GIER!





CZY NAJNOWSZA ODSŁONA SERII ODNIESIE SUKCES?



PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA, CZY GNIOT? PRZECZYTAJ!



UWAŻAJ! ZŁODZIEJ WOLNEGO CZASU NADCHODZI!

PLUS!

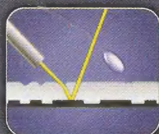
POZOSTAŁE RECENZJE: CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 ▪ COMMANDOS STRIKE FORCE ▪ CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH ▪ GALACTIC CIVILIZATION 2 ▪ CONFLICT DESERT STORM ▪ ÜBERSOLDIER ▪ SWAT 4: SYNDYKAT

NOWOŚCI: BATTLEFIELD 2142 ▪ CIVILIZATIONS IV: WARLORDS ▪ DISCIPLES III: RENAISSANCE ▪ COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS ▪ FAMILY GUY ▪ THE SETTLERS II: NEXT GENERATION ▪ PROJECT GRAY COMPANY

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044

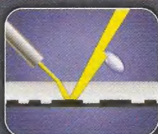


Mamy Maszyny do Obrony Twoich Pieniędzy



1 Rysy

Rysa odchyla promienie lasera z jego toru, czym uniemożliwia mu znalezienie diody czytnika i powoduje zgubienie odczytanej informacji. W wyniku powstaje szum lub całkowite przerwanie odtwarzania.



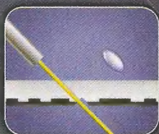
2 Zanieczyszczenia i odciski palców

Jakiekolwiek zanieczyszczenia na powierzchni dysku powodują, że promień lasera „nie widzi" dobrze przez warstwę plastiku - najlepiej możemy sobie to wyobrazić spoglądając do zabrudzonego lub zaparowanego lustra.



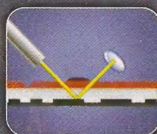
3 Pęknięcia

Pęknięcia również mogą spowodować zupełne zniszczenie dysku, tym bardziej jeśli dojdą aż do zapisu cyfrowego. Laser nie może znaleźć zapisu i odtwarzanie zatrzyma się. Tego typu uszkodzeń nie naprawiamy.



4 Rysy ze strony nadruku

Ten rodzaj uszkodzenia jest dla dysku najbardziej niebezpieczny. Zapis cyfrowy jest z tej strony najsłabiej chroniony.
Rysy, przechodząc przez cienką warstwę nadruku i lakieru, mogą zupełnie uszkodzić lub zniszczyć zapis cyfrowy.
Dzięki specyficznej strukturze DVD tego rodzaju uszkodzenia na dysku DVD są niemożliwe. Tego typu uszkodzeń na płytach CD nie naprawiamy.



5 Naprawa dysku

Naprawa porysowanego lub w inny sposób uszkodzonego dysku polega na zeszlifowaniu cienkiej warstwy plastiku w celu usunięcia wszystkich rys.
Potem powierzchnia jest wygładzana specjalną pastą szlifierską aż do uzyskania doskonałego blasku i znów dysk wygląda i odtwarza jak nowy.



Są to najnowsze urządzenia do regeneracji drogich dla każdego z nas płyt

OFERUJEMY dla wszystkich:

- wysyłkowe odnawianie płyt CD/CDR/DVD/DVD-R /mini CD, DVD
- sprzedaż i serwis maszyn
- pomoc w finansowaniu
- materiały eksploatacyjne
- nie musisz kupować maszyny żeby z nami zarabiać

Koszt regeneracji płyty 12 zł od 6 płyt wysyłka GRATIS!



12 miesięcy gwarancji



Maszyny z komputerem lub bez



Materiały eksploatacyjne



Niespotykana jakość regeneracji

ZAPRASZAMY do ZAKUPU własnej MASZYNY lub DO REGENERACJI SWOICH PŁYT

TDR TOTAL DISC REPAIR

EXE

EXE jest oficjalnym dystrybutorem na Polskę urządzeń do rewitalizacji płyt CD amerykańskiej firmy Total Disc Repair

JAK ZAMAWIAĆ ?

BIURO HANDLOWE: EXE ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
TELEFONY: od godz. 8 do 16: 0-71 353 7002, fax: 0-71 353 7010

SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! NUMER 5-6/2006 **MAJ-CZERWIEC**

PEŁNE GRY


FORMULA CHALLENGE



PIZZA DUDE

+2 MINI GRY
oraz
DEMO
CHAMPIONSHIP
MANAGER 2006

PŁYTA CD

RECENZJE

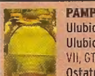


CZEŚĆ!

Ten, jak i następny numer, z przyczyn technicznych będzie łączony. Nic się nie zmienia poza numeracją i częstotliwością ukazywania. Na krążku znalazły się dwie pełne gry: "Formula Challenge" i "Pizza Dude". Pierwszy tytuł mówi sam za siebie – ostra jazda na torze, prędkości dochodzą do 300 km/h. Druga gierka to sympatyczna zręcznościówka z elementami ekonomicznymi. Tu po prostu jesteś chłopakiem (lub dziewczyną – do wyboru), Twoim zadaniem jest skomponowanie pizzy z dostępnych składników i dostarczenie jej w określonym czasie pod wskazany adres, omijając jednocześnie liczne przeszkody. To niezła i relaksująca zabawa, a co najważniejsze w polskiej wersji językowej. Dodatkowo na CD znajdziecie dwie przyjemne gierki shareware i fantastyczne demko Championship Manager 2006 – to tak dla zaostrzenia apetytu przed Mundialem. Zapraszamy do zabawy i życzymy miłej lektury naszego pisma. Do następnego spotkania.

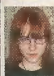
Marek "Dzidek" Suchocki

NASZE GWIAZDY


PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half Life
Ostatnio Grane: Fable - The Lost Chapters, Psychonauts, Call of Duty 2.


MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ostatnio Grane: Civilization IV, Quake 4


CZIKEN
Ulubione Gatunki Gier: RPG
Ulubione Gry: Baldur's Gate, Fallout, Ultima Online
Ostatnio Grane: Świątynia Pierwotnego Zła, Ultima Online


RESS' ANNAH
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Strategie
Ulubione Gry: Black & White 2, The Sims 2, Neverwinter Nights, Baldur's Gate 1 i 2
Ostatnio Grane: The Sims 2, Black & White 2, Bard's Tale

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Cziken, Ress' Annah, Lucas the Great

REKLAMACJE PŁYT CD Mailem: jasio@cgs.com.pl; telefonicznie: (0 22) 610 21 43

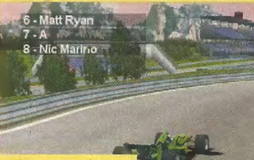
DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce



WERSJA ANGIELSKA

FORMULA CHALLENGE

Niejako z urzędu, wyścigi Formuły 1 dostarczają znacznie więcej emocji niż rajdy innymi, nawet wysokiej klasy, sportowymi autami.



INFO
TYP GRY
Wyścigi F1
WYMAGANIA
PIII 500MHz, 128MB RAM, karta graficzna 32MB, Win 98/Me/2000/XP



Prędkości w F1 są nieporównywalnie większe, zaś czas na reakcję o wiele bardziej skrócony. Najmniejszy błąd może zaprzepaścić szansę na wygraną w rajdzie. Również sposób prowadzenia i zachowanie się bolidu na torze odbiega od norm wyznaczonych w innych rodzajach rajdów.

Dziś proponujemy Wam wzięcie udziału w wyścigach jednymi z najszybszych samochodów świata - właśnie bolidami Formuły 1. W tym numerze naszego pisma znajdziecie pełną wersję gry zatytułowanej "Formula Challenge".

OPCJE MENU
Quick Race - Pojedynczy wyścig
Championship - Mistrzostwa
Credits - Info o twórcach gry

DZIŚ W MENU
Quick Race (Szybki Wyścig), czyli standardowy tryb wielu gier rajdowych.Nie jest premiowany żadnymi bonusami, nie wpływa również na układ pozycji w tabelach najszybszych czasów, czy innych rankingów. Dostarcza za to sporo dobrej zabawy, szczególnie w tym przypadku, gdy możemy wziąć udział w wyścigu z przyjacielem siedzącym obok. Tak, gra umożliwia zabawę dla dwóch osób na jednym komputerze :)

Przed rozpoczęciem wyścigu wybieramy ilość okrążeń, oraz poziom trudności. Następny ekran przenosi nas do wyboru liczby ('żywych') graczy biorących udział w wyścigu. Następnie wpisujemy imię, po czym wybieramy jeden z dziesięciu dostępnych torów. Teraz przechodzimy do wyboru bolidu. Jest ich 10, a każdy z nich różni się parametrami i właściwościami jezdnymi. Bolidy, które osiągają najlepsze przyspieszenie, a których prędkość maksymalna jest znacznie zredukowana najlepiej nadają się na tory kręte, z małą ilością długich prostych. I przeciwnie, samochody najszybsze, lecz słabo przyspieszające są idealne na tory z długimi prostymi.

Znajdziemy tu również bolidy z dobrym przyspieszeniem i szybkie zarazem, jednak zapanowanie nad takim bolidem może okazać się prawdziwym wyzwaniem. Kolejne ustawienia dotyczą Dyferencjału (Gear Differential). Możemy tu zmienić nieco właściwości jezdne bolidu. Ustwienie Low (Niskie) poprawia osiągi w przyspieszeniu, obniżając nieco prędkość maksymalną. Medium (Średnie), to ustawienie wyrównujące obie właściwości. High (Wysokie) z kolei, podnosi prędkość maksymalną kosztem przyspieszenia.

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 - Nazwy i pozycje graczy biorących udział w wyścigu
2 - Czas wyścigu
3 - Ilość okrążeń
4 - Aktualny bieg
5 - Prędkościomierz
6 - Obrotomierz



STEROWANIE
Kursor w górę, A, SPACJA, ENTER - Przyspieszenie
Kursor w dół - Hamowanie
Kursor w lewo - Skręt w lewo
Kursor w prawo - Skręt w prawo
Lewy CTRL - Zmiana biegu w dół
Lewy SHIFT - Zmiana biegu w górę
B, BACKSPACE - Zmiana widoku
TAB - Odwrócona kamera
L - Podgląd trasy na ekranie widoku trasy
ESC - Pauza

„PRZED ROZPOCZĘCIEM WYŚCIGU WYBIERAMY ILOŚĆ OKRĄŻEŃ, ORAZ POZIOM TRUDNOŚCI"











Na tym samym ekranie znajduje się opcja ustawień skrzyni biegów (Transmission). Możemy przestawić ją na tryb manualny lub pozostawić jako automat.

Championship (Mistrzostwa). Sezon Mistrzostw składa się z 10 wyścigów. Przed ich rozpoczęciem, podobnie jak w przypadku Quick Race, musimy dokonać wyboru bolidu (wiąże się to z wyborem zespołu, w którego barwach chcesz występować), imienia, ilości okrążeń, oraz ustawień dyferencjału i skrzyni biegów.

Menu Mistrzostw zawiera następujące opcje:

- **Qualify (Kwalifikacje)** - Pojedynczy wyścig złożony z dwóch okrążeń. Jedno przygotowujące, pozwalające na zapoznanie się z torem, oraz umożliwiające odpowiednie rozpędzenie bolidu. Drugie właściwe, którego czas przejazdu określi Twoją pozycję startową.

Nie musisz brać udziału w kwalifikacjach, by wziąć udział w mistrzostwach. Jednak w takim przypadku rozpoczniesz wyścig z ostatniej pozycji.

- **Race (Wyścig)** - Rozpoczęcie wyścigu.
- **Driver table (Tabela kierowców)** - Ranking kierowców.
- **Save game** - Zapis stanu gry.
- **Retire** - Opuszczenie trybu Mistrzostw i przejście do menu głównego gry.
- **Credits** - Tu znajdziecie informacje dotyczące twórców gry.

I to już chyba wszystko, co chcielibyśmy powiedzieć na temat Formula Challenge. Jak najlepszych czasów i samych pole position życzy Wam redakcja :) ■



LUXOR

INFO

TYP GRY
Logiczno – zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 300 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

W Luxor liczy się nie tylko dobry refleks, ale również zdolność przewidywania i planowania. Zadanie jest wyjątkowo proste – nie pozwolić, by toczące się różnymi torami kulki dotarły do piramidy. Jak to zrobić?

Oczywiście niszcząc je! Jeżeli sprawimy, by koło siebie znalazły się trzy kule jednego koloru (im więcej tym lepiej) nastąpi wybuch. W ten sposób na każdej z plansz trzeba wyeliminować określoną liczbę kulek. Zadanie tu ułatwią liczne (zdobywane za wysadzanie kul) bonusy, jak na przykład spowolnienie czy zatrzymanie kul. Ponieważ mamy do czynienia z wersją shareware, czas zabawy jest ograniczony i wynosi dokładnie 60 minut. ■



STEROWANIE

Ruch myszką – sterowanie platformą
LMB – wystrzelenie kulki
RMB – zmiana koloru kulki





BEEZZLE

Przed Wami fajna gra logiczna, w której pomagamy pszczołom. Idea zabawy jest bardzo prosta: trzeba zgrupować w jednej linii co najmniej trzy kryształki danego koloru. W ten sposób niszczymy je i zwalniamy miejsce dla następnych.

Oczywiście nie robimy tego bezcelowo. Do wyboru dostępne są trzy tryby – każdy po 10 leveli, a na przejście wszystkich mamy okrągłą godzinę. W Fill naszym zadaniem jest przygotowanie zapasów miodu na zimę. Każde pole, na którym wybuchnie kryształek, zamienia się w pełen plaster miodu. Aby ukończyć planszę, trzeba przed upływem czasu (symbolizuje je zachodzące słońce) zapełnić wszystkie pola. W Puzzle staramy się przetransportować młode pszczółki do zapasów miodu, by mogły urosnąć i wylecieć z ula. Tym razem czasu jest pod dostatkiem, ale każde niewłaściwe przesunięcie pszczółki (czyli takie, które nie spowoduje zniszczenia kryształków) równa się utracie jednego z ograniczonej liczby ruchów. Ostatni tryb to Action. Po wysadzeniu określonej liczby kryształków (licznik jest po prawej stronie), na planszy pojawi się specjalny romb, który należy ustawić w linii z dwoma kamyczkami o tym samym kolorze. Podobnie jak pierwszy, w tym trybie także walczymy z upływającym czasem. ■





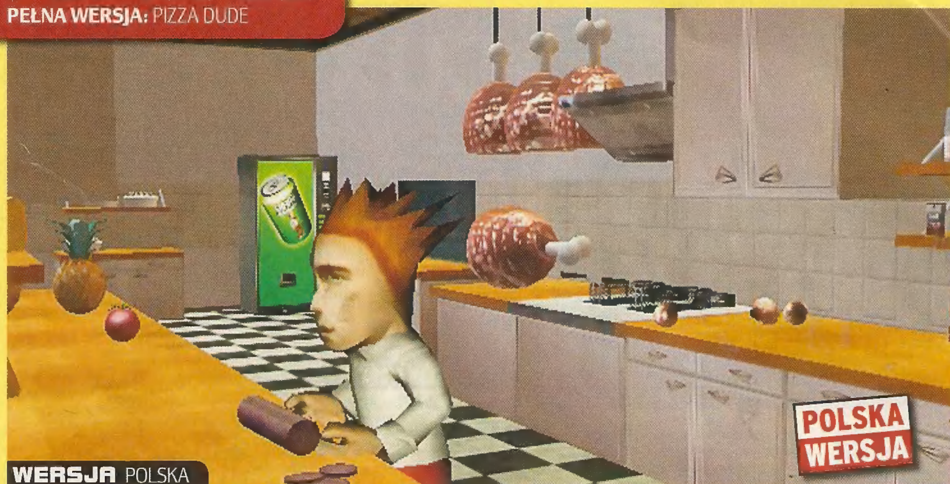
STEROWANIE

Ruch myszką – namierzanie figury
LMB – wybór figury
RMB – odłożenie figury

INFO

TYP GRY
Logiczna

WYMAGANIA
P 166 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB



WERSJA POLSKA

PIZZA DUDE

Roznoszenie pizzy to naprawdę ciężka praca. Zresztą przekonajcie się o tym sami!

Myśleliście kiedyś o dorabianiu jako dostawcy pizzy? Jeśli tak, to szczerze odradzamy. Dlaczego? Nawet nie wiecie, ile trudności musi czasem pokonać taki dostawca. A jak się spóźni, może usłyszeć kilka (lub wiele więcej) niemiłych słów od klienta. Odpalając Pizza Dude – sympatyczną zręcznościówkę, poczujecie na własnej skórze, że wcale nie przesadzamy.

OPCJE MENU

Nowa Gra – Rozpoczęcie gry
Opcje – Ustawianie grafiki, dźwięku, klawiszologii
Wyniki – Ranking najlepszych graczy
Autorzy – Spis twórców gry
Wyjście – Powrót do Windowsa (można także przez ALT+F4)





BIEDNEMU WIATR W OCZY WIEJE

Kevin i Kimberly, dwójka głównych bohaterów, zostają zmuszeni przez życiowe okoliczności do przerwania szkoły (choć nie jest im z tego powodu smutno) i pomocy wujkowi Francesco w prowadzeniu pizzeri. Niestety jego dotychczasowi dostawcy ciągle się spóźniali, ludzie nie chcieli płacić za zimne posiłki, więc interes zaczął podupadać. Waszym celem jest zajęcie posady dostawcy i zebranie jak największej ilości pieniędzy, by spłacić długi wujka i uratować rodzinną pizzerie.



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

„WASZYM CELEM JEST ZAJĘCIE POSADY DOSTAWCY I ZEBRANIE JAK NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI PIENIĘDZY, BY SPŁACIĆ DŁUGI WUJKA I URATOWAĆ RODZINNĄ PIZZERIE"

Po rozpoczęciu nowej gry trzeba wpierw dokonać wyboru postaci. Różnią się one posiadanymi pojazdami – Kevin jeździ quadem, zaś Kimberly skuterem oraz ilością czasu na dotarcie do celu. Jak się pewnie domyślacie, przedstawicielka płci pięknej ma go trochę więcej (łatwiej nakrzyczeć i zwymyślać spóźnionego mężczyznę dostawcę niż kobietę), dlatego zabawa Kimberly będzie trochę łatwiejsza i to nią najlepiej zacząć grę. Rozgrywka nie jest zbyt skomplikowana – wpierw odbierz telefon i przyjmij zamówienie. Następnie podchodź do właściwych składników i naciskając Enter po kolei kompletuj je. Gdy pizza będzie gotowa, włączy się licznik czasu. Jeżeli w określonym czasie nie dotrzesz do celu, pizza wystygnie, klient nie zapłaci, a zabawa zakończy się. Nie jest to zbyt przyjemne i uczciwe, ale pizzeria ma już tak wielkie długi, że nie stać ją na kolejne niezrealizowane zamówienia.





EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
KUCHNIA
1 – realizowane zamówienie
2 – ilość pieniędzy
3 – potrzebne składniki
4 – kuchnia



EKRAN GRY
JAZDA PO MIEŚCIE
1 – strzałka wskazująca kierunek
2 – ilość pieniędzy
3 – mapa
4 – prędkość
5 – wytrzymałość pojazdu



STEROWANIE
Strzałki – poruszanie się
Mysz – rozglądanie się
RMB – skok
Keypad 0 – pozbycie się psa
Enter – klawisz akcji
Prawy Ctrl – nitro (w pojeździe)
Spacja – hamulec ręczny
R – powrót na trasę
H – klakson





Dowożenie pizzy składa się z dwóch etapów: w pierwszym trzeba dotrzeć pod wskazany adres i to jest ta prostsza część zadania, bo cały czas będziesz kierowany przez strzałkę. Po zaparkowaniu pojazdu musisz pobiec dostarczyć pizzę klientowi – i właśnie tutaj zaczynają się schody. Czasem uda ci się zrobić to bez żadnych problemów, ale z reguły nie będzie tak łatwo. Uciekanie przed psami pilnującymi posiadłości jest w tym zawodzie na porządku dziennym. A nawet jeśli w pobliżu nie ma jakiegoś agresywnego czworonoga, prawdopodobnie nie będzie łatwo dotrzeć do zamawiającego pizze. Skakanie po budowlanych rusztowaniach, skrzyniach dryfujących na wodzie, docieranie do domu na skale po rozklekotanym moście czy forsowanie ogrodzeń to tylko kilka z wielu rzeczy, jakie będziesz musiał robić. A cenny czas będzie ciągle uciekał... Aby poprawić dochody, w trakcie drogi powrotnej do pizzerii (po nowe zamówienie) rozglądaj się uważnie, a na pewno znajdziesz wiele złotych monet. Pamiętaj też, że oba pojazdy posiadają dopalacz, co zapewne nie raz pozwoli zdążyć Ci na czas. Tylko jedź ostrożnie, zderzenie z samochodem spowoduje bolesną wywrotkę oraz stratę cennych sekund. Gra zakończy się, jeśli nie dowieziesz pizzy na czas lub zabijesz bohatera – na przykład przez utopienie, spadek z dużej wysokości albo rozwalenie pojazdu. W przeciwnym wypadku można grać w nieskończoność (nie ma warunków zwycięstwa) – celem zabawy jest zebranie jak największej kwoty pieniędzy. Zdobyte pieniądze są zarazem liczbą punktów, na podstawie których zostanie stworzony ranking najlepszych graczy. Życzymy miłej zabawy. ■

SZORTY

• Christopher Lee, brytyjski aktor starej daty, niezapomniany Saruman z filmowego Władcy Pierścieni coraz mocniej wiąże się z branżą gier. Tym razem sięga wysoko, podłoży głos pod samego władcę Olimpu, Zeusa, w oryginalnej wersji God of War II.

• Bethesda znalazła sobie nową metodę na zarabianie. Oficjalne pluginy do TES IV: Oblivion nie są udostępniane za darmo, za pobranie każdego z nich firma kasuje gracza na niecałe dwa dolary. Z drugiej strony fani tworzą mnóstwo nakładek w ramach czynu społecznego, więc sensowność tego biznesu jest nieco wątpliwa.

• Czy gry bywają niebezpieczne? Tak, zwłaszcza gdy ma się ojca, który grozi „zastrzeleniem" komputera i wypala z pistoletu tuż obok głowy pełnoletniego syna. Taka przygoda zdarzyła się niedawno 22 letniemu graczowi z Florydy. Wesoły kraj, te Stany Zjednoczone, nie ma co.

• „Bum cyk-cyk i rata-rata, nie ma to jak los pirata" – śpiewa od lat zespół Zejman i Garkumpel, ale Disney Online doszedł do podobnego wniosku dopiero teraz. Trwają prace nad grą MMO bazującą na Piratach z Karaibów, w której gracze będą mogli między innymi spotkać filmowych bohaterów.

• Wiadomo już, co znajdzie się w drugim dodatku do gry Warhammer 40k: Dawn of War. Projekt nosi tytuł Dark Crusade i wprowadzi dwie kolejne rasy z uniwersum stworzonego przez Games Workshop: Tau i Necronów. Nie jest jeszcze pewne, jak obszerna będzie nowa kampania.

PREMIERA 2006 **WYDAWCA** EA **PRODUCENT** DIGITAL ILLUSIONS

BATTLEFIELD 2142



Od jakiegoś czasu koncern EA pozwalał wyciekać na świat pogłoskom, jakoby kolejna odsłona ich flagowego sieciowego shootera miała rozgrywać się w scenerii przyszłościowej. Podgrzewanie atmosfery zakończyło się: wiadomo już że w nowej grze z serii Battlefield faktycznie będziemy walczyć na frontach XXII wieku.

Gdy w 2002 roku ukazała się gra Battlefield 1942, świat oszalał. W niektórych firmach po godzinach pracy ruch w sieci wzrastał tak, że nie sposób było nawet sprawdzić poczty. Dynamiczna rozgrywka dla kilkudziesięciu graczy, w połączeniu z niebanalnymi wymaganiami sprzętowymi, okazała się mordercza dla korporacyjnych LAN-ów. Autorzy gry, studio Digital Illusions, poszli za ciosem i w ciągu kilku lat zasypali rynek całymi stosami kolejnych tytułów i rozszerzeń. Po wyeksploatowaniu tematu współczesnego pola bitwy, nadszedł czas na krok dalej, w przyszłość. Na Ziemi nastała nowa Epoka Lodowcowa, ograniczając ludzką przestrzeń życiową do okolic równika, a chętnych do wprowadzenia się tam jest jakby nieco zbyt wielu. Zgodnie z darwinowską regułą przetrwania najsilniejszych, ludzie używają wszystkiego, co mają w zanadrzu, by wykroić sobie skrawek terenu. W stawce grają dwie frakcje: Unia Europejska i Koalicja Pan-Azjatycka. Pod względem militariów nasuwają się nieuniknione skojarzenia z serią MechWarrior, bo na polach bitewnych XXII wieku królują potężne machiny kroczące. Nie zabraknie też oczywiście miejsca dla bardziej klasycznych pojazdów bojowych, tudzież futurystycznych samolotów. Zwykły pieszy żołnierz również ma odgrywać ważną rolę, choćby dzięki całemu arsenałowi rozmaitych broni. Oczywiście gracze będą za swe przewagi zbrojne nagradzani dostępem do lepszych narzędzi krzywdzenia bliźniego, medalami i stopniami wojskowymi. Zapowiadana jest też opcja wcielenia się w dowódcę, koordynującego działania zespołowe. Graficznie zapowiada się to pięknie, nasuwa się jednak brutalne pytanie: jaki sprzęt to uciągnie? ■



PREMIERA 2006 **WYDAWCA** 2K GAMES **PRODUCENT** FIRAXIS

CIVILIZATION IV: WARLORDS

Gdy gra odnosi rynkowy sukces, dodatki pojawiają tak szybko, jak to tylko możliwe i dodają nowe elementy. Gdy gra jest od początku skazana na sukces, dodatki pojawiają się wtedy, gdy to zaplanowano i dodają brakujące elementy. Wszystko zgodnie ze strategią firmy.

Pierwszy oficjalny dodatek do najnowszej części kultowej serii Civilization został skrupulatnie zaprojektowany. Sid Meier to solidna firma, więc nie oczekiwaliśmy niczego innego. Nie sposób jednak oprzeć się wrażeniu, że część pakietu to elementy świadomie usunięte z podstawowej wersji gry, by zapewnić rozszerzeniu wysoką sprzedaż. Tak czy inaczej, Warlords to obowiązkowy zakup dla każdego fana Civilization IV. Rozszerzona, lub jak podejrzewamy, przywrócona funkcjonalność obejmuje między innymi nową grupę przywódców, tym razem o charakterze czysto militarnym. Na nasze ekrany zawitają więc tacy wodzowie jak batiuszka Stalin, Winston Churchill czy Oktawian August. Dodatkowo pojawi się opcja okupacji wrogich terytoriów, co może zwiększyć sensowność prowadzenia wojen – zajmowanie wszystkich miast przeciwnika potrafi doprowadzić do rozpaczy. Oczywiście do stawki doszlusuje kilka nowych, grywalnych cywilizacji (mowa jest o sześciu), a wraz z nimi mnóstwo jednostek, oraz z pewnością kolejne Cuda Świata. Na dodatek, dla osób znudzonych klasyczną rozgrywką, naszykowano smakowity kąsek: sześć specjalnych scenariuszy historycznych o profilu militarnym. Zestaw jest zróżnicowany, począwszy od zjednoczenia Chin w roku 350 p.n.e., poprzez wojnę peloponeską, podboje Aleksandra Macedońskiego i Dżyngis-Chana, wyprawy wikińskie, aż po budowę potęgi Rzymu. Jak widać, zestaw misji oferuje zadania zawierające mieszankę ekonomiczno-strategiczną o różnych proporcjach między składnikami. Na koniec zła wiadomość: premiera zaplanowana jest dopiero na lato... ■





PREMIERA 2006 **WYDAWCA** STRATEGY FIRST **PRODUCENT** HIGH VOLTAGE SOFTWARE

DISCIPLES III: RENAISSANCE



Po zamieszaniu związanym z odebraniem zlecenia poprzedniemu developerowi, Strategy First ogłosiło wreszcie, co dzieje się z niecierpliwie wyczekiwaną przez graczy trzecią odsłoną cyklu Disciples. Do roboty zaprzęgnięto rosyjskich speców od gier o piratach.

Seria Disciples zdobyła sobie spore uznanie wśród miłośników turowych strategii w realiach fantasy. Tytuł, który zapowiadał się na klon Heroes of Might and Magic, zdołał szybko wypracować sobie silną pozycję na rynku. Tajemnica leżała w niepowtarzalnym klimacie, tworzonym wspólnie przez scenariusz, specyficzną oprawę graficzną i nastrojową muzykę – pod tym względem wciąż trudno znaleźć godnego przeciwnika dla Disciples II. Ile z tego uda się uratować nowym autorom? Czas pokaże, jak na razie rosyjska firma Akella (Sea Dogs, Piraci z Karaibów) obiecuje, że pozostanie wierna klimatowi serii, jednocześnie poprawiając grywalność i dodając nowe elementy. Zbyt często słyszeliśmy takie zapewnienia w podobnych sytuacjach, a w praktyce wychodziło jakby inaczej, jeśli wspomnieć choćby serię The Settlers... trudno więc wyzbyć się sceptycyzmu. Związane z Akella studio .dat użycza do projektu swojego autorskiego silnika Virtual Dream, który ma wprowadzić Disciples w świat najnowszych technologii 3D. Wiadomo już, że z pięciu frakcji, które zmagały się ze sobą o dominację nad światem Nevendaar zostaną na początek wykorzystane trzy: Imperium, Legiony Potępionych i Elfy. Wygląda więc na to, że Górskie Klany i Nieumarli poczekają na ławce rezerwowych aż do momentu pojawienia się dodatków do Diciples III: Renaissance. Na razie trudno wyrokować, czy nowa część okaże się zgodnie z tytułem renesansem, czy też jedynie jesienią średniowiecza, starajmy się jednak być dobrej myśli... ■





PREMIERA 2007 **WYDAWCA** EA **PRODUCENT** EA LA

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

To nie żart. Seria, która razem z Dune położyła podwaliny pod gatunek RTS powraca. Co więcej, koniec z podszywaniem się pod sprawdzoną markę, jak to miało miejsce z projektem Generals. Wraca nie tylko logo, ale i oryginalny świat gry.

Roboczy tytuł nowego projektu z cyklu Command & Conquer brzmi Tiberium Wars. Miłośnikom serii mówi on bardzo wiele, młodszym i niezorientowanym warto nieco wytłumaczyć. Otóż C&C: Generals miało się tak do właściwej linii fabularnej gry, jak bakterie E. coli do butelki Coca-Coli... coś tam niby wspólnego w nazwie, ale wstyd się pomylić, bo znajomi wyśmieją. Oryginalny scenariusz osadzony był w przyszłości i dotyczył zmagań utworzonego na bazie ONZ militarnego sojuszu GDI (Global Defence Initiative) z Brotherhood of Nod dowodzonym przez osobnika o budzącym pewne skojarzenia imieniu Kane. Pojawiające się w aktualnym roboczym tytule Tiberium to pozaziemski minerał, który nadzwyczaj skutecznie opanowuje Ziemię, na dodatek jest silnie radioaktywny i mutagenny. Scenariusz C&C 3 ma zaczynać się w 2047 roku, gdy GDI stara się rozpaczliwie zahamować ekspansję Tiberium, Kane zaś wręcz przeciwnie, ma swoją wizję nowej, zmutowanej i wypaczonej ludzkości. Konflikt gotowy. Autorzy zapowiadają nowatorskie podejście do kampanii w grze, na dodatek jednocześnie obiecują wierność oryginałowi i wielką rewolucję w RTS. Niezbyt to razem wiarygodne, ale z drugiej strony nad projektem pracuje osobiście Louis Castle, jeden z ojców-założycieli legendarnego studia Westwood, które stworzyło serię C&C, tudzież powołało do życia strategię czasu rzeczywistego jako odrębny gatunek. Tiberium Wars zapowiada się w związku z tym albo jako spektakularny sukces, albo największe rozczarowanie przyszłego roku. Osobiście wolimy wierzyć w tą pierwszą opcję. ■







PREMIERA 2006 **WYDAWCA** 2K GAMES **PRODUCENT** HIGH VOLTAGE SOFTWARE

FAMILY GUY

Dla jednych to cudowna wiadomość, dla innych zapowiedź nadchodzącej grozy: bohaterowie animowanego serialu Family Guy zaatakują jednak nasze pecety. Gra zapowiadana jest jako interaktywna komedia i ma zachować specyficzny (delikatnie mówiąc) klimat serii, którą na świat zesłał Seth MacFarlane.

Nie nam tu oceniać, na ile serial Family Guy jest rozrywką mądrą, głęboką i piękną. Ważne, że potwierdziły się doniesienia o pracach nad grą tworzoną na jego licencji. Odpowiedzialne za ten projekt jest studio High Voltage Software, które miało już okazję przekonać nas o lotności swego dowcipu za sprawą niesławnej najnowszej opowieści o Garniaku, noszącej przydługawy tytuł Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Gry bazujące na serialach animowanych adresowane są przede wszystkim do ich fanów, jak dotąd były zwykle prostymi zręcznościówkami, nie oszałamiały też jakością i polotem. Tym razem wygląda na to, że wszystko się zmieni. Po pierwsze spory odsetek wielbicieli rodziny Griffinów dostaje niekontrolowanych ataków szału na wieść o projekcie. Po drugie sama gra nie ma być kompilacją mini-gier spod znaku pluj i łap (kto pamięta Beavisa i Butt-heada w wydaniu PC, zrozumie aluzję). Autorzy gry używają pojęcia interaktywnej komedii, w której gracze mają poczuć się, jakby brali udział w kolejnym epizodzie serialu. W tym celu oddelegowano trzy postacie spośród bohaterów Family Guy, każdą z osobnym wątkiem fabularnym, ich historie ponoć będą się zazębiać, w związku z czym sterować będziemy nimi na zmianę. Głowa rodu, Peter Griffin stanie przed zadaniem powstrzymania Mr.Belvedere przed przejęciem władzy nad światem. Pies Brian będzie musiał oczyścić się z zarzutów zapłodnienia suki Sea Breeze. Diaboliczny jednolatek Stewie oczywiście postanowi zawładnąć światem, lecz na drodze stanie mu równie ambitny Bertram. Nie wiem jak Wy, drodzy Czytelnicy i Czytelniczki, ale my poczuliśmy się zaniepokojeni. ■





NOWOŚCI

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION PL – 108

HEROES OF MIGHT & MAGIC V PL – 79

SIMS 2 FAMILY FUN PL – 45

OJCIEC CHRZESTNY PL – 129

COMMANDOS STRIKE FORCE PL – 79

BATTLEFIELD 2: EUROPEJSKIE SIŁY ZBROJNE PL – 45

EPOKA LODOWCOWA 2 PL – 67

GUILD WARS FACTIONS – 109

UBERSOLDIER PL – 55

POLECAMY

[illegible] Muszkieterowie zostali porwani!!! No, prawie - teraz Portos, jeden z trójki sławnych Muszkieterów, musi ratować przyjaciół, w pierwszej grze opartej na znanej na całym świecie powieści Aleksandra Dumasa. [illegible] gra dla [illegible] – 29

PRO CYCLING MANAGER – 54

Gra pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wszystkimi aspektami tego sportu, począwszy od doboru najodpowiedniejszego sprzętu, a kończąc na doborze strategii w trakcie wyścigu. Gracz dostaje do wyboru 40 autentycznych drużyn, niezwykle rozbudowany kalendarz imprez, możliwość szczegółowej kontroli każdego etapu treningu zawodników. www.cycling-manager.pl

ENIGMA RISING TIDE PL – 29

Enigma Rising Tide to połączenie symulatora działań marynarki wojennej, strategicznego myślenia i strzelanki. Pozwala zasiąść za sterami łodzi podwodnych i nawodnych, od uzbrojonych handlowców, przez korwety aż po niszczyciele. Oferuje dynamiczną pogodę i realistyczną symulację otoczenia. Wciągająca fabuła zmienia się wraz z rozwojem gry. Gra pozwala na całkowite sterowanie głosem, przez mikrofon. www.ENIGMA.play.pl

W serii dostępny również CYCLING MANAGER 4. Najważniejsza gra dla kolarzy na rynku – 29

KULT PL - dostępny w ZŁOTEJ SERII. www.KULT.play.pl – 29

[illegible]

SCRATCHES PL – 54

Wprowadzasz się do nowo nabytego domu, starej wiktoriańskiej posiadłości położonej na skraju Rothbury, małej mieściny w hrabstwie Northumberland, Anglia. Pogoda nie jest zbyt ładna, ale jesteś oczarowany tym cichym i spokojnym miejscem. Jednak nie tak cichym jak pokoje tego wspaniałego, których echa [illegible] nadal usłyszeć pośród ścian - dosłownie. Kiedy zaczynasz odkrywać mroczne tajemnice domu, uświadamiasz sobie przerażający fakt: NIE JESTEŚ SAM!!!

www.scratches.gameranking.pl

WAR WORLD PL – 54

War World to planeta poświęcona na konflikty i bitwy. Świat gdzie bitwy staczają między sobą wojownicy w potężnych mechach. Gra łączy w sobie szybką akcję i sterowanie z widokiem [illegible] 3 osoby. Zmierz [illegible] z przeciwnikiem mając do dyspozycji 50 różnych typów karabinów maszynowych i laserów, przez granatniki, aż po śmiercionośne wyrzutnie rakiet dalekiego zasięgu. Wygraj albo zgiń!

www.warworld.gameranking.pl

BONEZ ADVENTURES PL – 29

Od czterech tygodni wykopujemy zasypany grobowiec kupca żyjącego prawdopodobnie ok. 1,500 r.p.n.e. Nie jest zbytnio zachowany ani niezwykły. Niedługo nasze pozwolenie na wykopy [illegible] skończy i będziemy musieli wrócić do

www.bonez.play.pl

www.PLAY.pl › KUPUJ W HURTOWNI

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE

WWW.PLAY.PL

PS2

NAJTANIEJ

DRIVER 4 PARALLEL LINES – 179

SHADOW OF THE COLOSSUS – 159

MARC ECKO'S GETTING UP – 179

TOCA RACE DRIVER 3 – 159

DYNASTY WARRIORS 5 EXTREME LEGENDS – 169

FIFA WORLD [illegible] – 155

URBAN [illegible] – 179

SUIKODEN TACTICS – 179

BLACK – 179

XBOX 360

NAJTANIEJ

BURNOUT: REVENGE – 245

GHOST RECON 3: ADVANCED WARFIGHTER – 269

FIGHT NIGHT ROUND 3 – 239

[illegible]

SPACE STATION SIM – 29

AIR CONFLICTS PL – Wersja standard: 19; Wersja delux: 29

80 DNI PL – Wersja standard: 19; Wersja delux: 29

LOCOMANIA PL – Wersja standard: 19; Wersja delux: 29

ALICE PL – 29

Zamówienia proszę składać:

1. www.play.pl
2. SMS - 604 [illegible] 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 [illegible] 06

OFERTA nr.95 KWIECIEŃ 2006

[illegible]:
[illegible] ta [illegible]
9,90zł
Doręczenie w 24 [illegible]
C[illegible]ny zawierają [illegible]
Pytaj o [illegible]
Opakowanie - specjalne t[illegible]
Jeśli zamawiasz na fakt[illegible]
Przedstawione ce[illegible]
Ceny [illegible]

SZUKAJ W KIOSKU

W KIOSKU

MAXGAME 2/2006

3 pełne wersje:
TRUKCER PL
MONSTER TRUCK FURY
TANK O BOX PL

2CD – 19,90 zł

Zasiądź za kierownicą któregoś z najczęściej spotykanych w Polsce wozów i wyrusz w podróż po polskich drogach i bezdrożach! Samochody można poddawać modyfikacjom, [illegible] Tryby gry: trening, wyścig z przeciwnikiem do celu, wyścig na zamkniętej trasie oraz przewóz towaru [illegible] dane miejsce. [illegible] zostały oddane [illegible] pory dnia [illegible]

www.TRUCKER.play.pl

SYRENKA RACER PL - znowu pokażemy że POLAK POTRAFI. Nowy Engine - nowe trasy - dużo "SKARPET". Musisz uczestniczyć w tym wydarzeniu!

2CD – 9,90 zł

SZUKAJ W KIOSKU

CD MANIAK 2/2006

5 [illegible] wersji:
[illegible]
BOWLING..

XL ENERGY DRINK

INTERIA.PL

RPG: WARLORDS B.3 PL

[illegible] PL
Baw się C++ [illegible] zabawę

2CD – 15,00 zł

SZUKAJ W KIOSKU

MAXGAME EXTRA 1/2006

[illegible] wersji:
[illegible]

PRZESYŁKA 24H • PRZESYŁKA 24H • PRZESYŁKA 24H • PRZESYŁKA 24H

www.PLAY.pl www.PLAY.pl www.PLAY.pl www.PLAY.pl

PREMIERA 2006 **WYDAWCA** UBISOFT **PRODUCENT** BLUE BYTE SOFTWARE

THE SETTLERS II: NEXT GENERATION

Na koniec roku zapowiadany jest remake drugiej części tak brutalnie ostatnio okaleczanego cyklu o Osadnikach. Wygląda na to, że ktoś w Blue Byte połączył kropki i zrozumiał, że Dziedzictwo Królów nie spełniło oczekiwań fanów serii.

W sumie powodów do radości i smutku jest po równo. Oto wracają klasyczni z wyglądu Osadnicy, ale za sprawą silnika, który wprowadził w ruch Dziedzictwo Królów. Dla tych, którzy przypadkiem przegapili w swoim życiu tą zacną serię, najpierw krótkie przypomnienie. The Settlers to unikatowa w swym baśniowym klimacie seria gier ekonomicznych z elementami strategicznymi. Krępi, pucułowaci Osadnicy wypełniali kolejne tytuły, może i niespecjalnie ambitne, ale zabawne i bardzo grywalne. Tak to się toczyło przez lata, dopóki komuś nie przyszło do głowy poddać cyklu gruntownemu liftingowi i nie powstała nagle gra niemal całkiem oderwana od korzeni: Dziedzictwo Królów. Na podstawie materiałów graficznych można śmiało powiedzieć, że tym razem z pewnością wizualnie czeka nas uczta, ale trudno w tej chwili określić, za jaką cenę. Istnieje bowiem poważne ryzyko, że podobnie jak najmłodsze dziecko serii, tak i ta gra zostanie silnie zmilitaryzowana kosztem ekonomii i radosnej krzątaniny Osadników. Oczywiście nie jest to jeszcze jasne, ale przecież silnik z Dziedzictwa Królów był nastawiony bardziej na rozgrywkę zbliżoną do typowego RTS, niż do starego standardu The Settlers. Pozostaje mieć nadzieję, że tym razem ekipa z Blue Byte lepiej przemyślała projekt. O tym, że zatrudniono kogoś rozsądnego do scenariusza, lub że zrezygnowano z aspiracji tworzenia epickich kampanii nawet nie śmiemy marzyć, by nie zapeszyć. Podobno ma to być wierna kopia i pod względem fabuły... Tak czy inaczej, trzymamy kciuki za przyszłość Osadników. Bardzo ich nam ostatnio brakowało. ■







PREMIERA [illegible] **WYDAWCA** [illegible] **PRODUCENT** [illegible]

PROJECT GRAY COMPANY

Electronic Arts ostatnio rozpieszcza nas zapowiedziami nowych gier. Jednym z najbardziej zagadkowych projektów w portfelu firmy jest z pewnością „RPG nowej generacji", skrywające się na razie pod roboczym tytułem Project Gray Company.

Niemal setka twórców zaangażowana przy grze sugeruje, że mamy do czynienia z dużym tytułem. Prace koncepcyjne nad owianym tajemnicą nowym RPG ze studia Redwood Shores trwają co najmniej od dwóch lat, pełną parą zespół działa już ponad rok. Wszystko wskazuje, że EA zaplanowało szturm na dobrze umocnioną pozycję Bethesdy – choć informacje wydzielane są skromnie, wiadomym jest, że chodzi o rozbudowane RPG w wielkim, żyjącym świecie fantasy. Ponoć AI ma być skonstruowane w na bazie technologii znanej z The Sims 2, a zamiast jednego głównego wątku scenariusza, ma istnieć możliwość wyboru z kilku równorzędnych. Oprócz tego oczywiście całe mnóstwo misji pobocznych i możliwość swobodnej eksploracji świata. Inna sprawa, że powstaje pytanie, na ile można wierzyć zapowiedziom popartym dziwacznym filmikiem określanym jako dziennik developerski i kilkoma szkicami koncepcyjnymi... Wiadomym jest, że EA trzyma w garści pakiet licencji związanych ze światem J.R.R. Tolkiena, a Steve Gray (od którego nazwiska niewątpliwie pochodzi roboczy tytuł) jest związany z grą RPG LOTR: Third Age. Większość grafik ze strony projektu również zdaje się potwierdzać, że trop prowadzi do Śródziemia, ale to wciąż spekulacje. Najciekawsza w tym wszystkim jest reakcja graczy, którzy już zapełniają oficjalne forum wiadomościami i pomysłami, choć nikt z autorów nie zabiera tam głosu. Zdążyły się nawet pojawić w sieci skrajne opinie: z jednej strony, że gra będzie doskonała, z drugiej odsądzające ją od czci i wiary – a przecież nie wiadomo nawet na których platformach ma to działać. My wolimy być bardziej powściągliwi. Poczekamy, zobaczymy. ■







GRY KOMPUTEROWE GRA MIESIĄCA



INFO

PC [illegible]

OBLIVION

DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Bethesda Softworks

WYDAWCA
Take2 Interactive

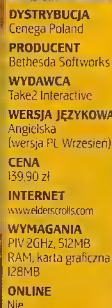
WERSJA JĘZYKOWA
Angielska
(wersja PL Wrzesień)

CENA
139,90 zł

INTERNET
www.elderscrolls.com

WYMAGANIA
PIV 2GHz, 512MB RAM, karta graficzna 128MB

ONLINE
Nie



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

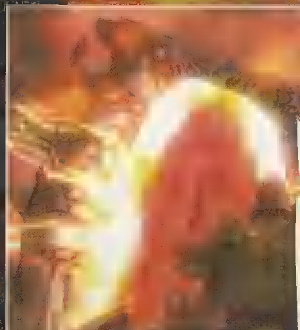
[illegible] gry tak się czekało. Wielkie nadzieje, wątpliwości, domysły, teraz [illegible] wszystko. Nie ulega wątpliwości: warto było poczekać!

K[illegible] RPG [illegible] podzielić na dwie kategorie: gry [illegible] i produkcyjniaki. Seria TES od początku znajdowała się w tej pierwszej grupie, można nawet powiedzieć, że pomogła ją zdefiniować. Stało się tak, pomimo faktu, że produkty Bethesdy równolegle tworzyły inną legendę, zyskując reputację bardziej dziurawych niż ser szwajcarski. Niektórzy zastanawiali się nawet, czy przypadkiem nie jest to strategia firmy, tak przyzwyczaić ludzi do błędów w programie, że przestaną na nie nerwowo reagować. Premiera czwartej odsłony cyklu udowodniła, że jednak autorzy starają się uczyć na błędach. Gra jest całkiem stabilna, a jak na produkcję Bethesdy wręcz solidna niczym granit.

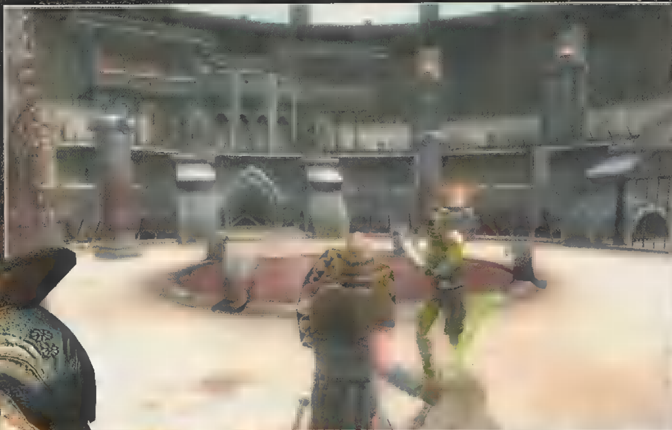
[illegible]

[illegible]

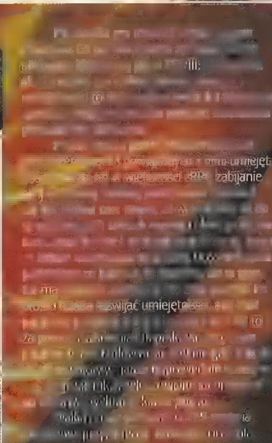
[illegible]



„PREMIERA CZWARTEJ ODSŁONY CYKLU UDOWODNIŁA, ŻE AUTORZY JEDNAK STARAJĄ SIĘ UCZYĆ NA BŁĘDACH"





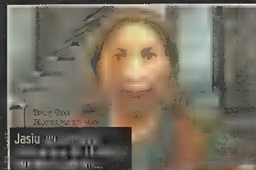






„[illegible] PRZECIWNICY [illegible] OPUSZCZAJĄ LOKACJĘ, W KTOREJ ICH [illegible] NAPOTKAŁO”





Jasiu [illegible]

HISTORIA THE ELDER SCROLLS

TES I: ARENA (1994)
Gra, od której się wszystko zaczęło. Akcja obejmowała całe cesarstwo Tamriel. Swego czasu bardzo rewolucyjna, dziś siłą rzeczy trąci myszką. Dostepna za darmo na stronie Bethesda Softworks.
Ciekawostka: W TES IV: Oblivion warto zwrócić uwagę na plakaty areny gladiatorów – z czymś się kojarzą...

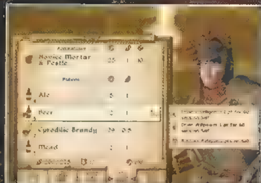
TES II: DAGGERFALL (1996)
Pierwsza gra cRPG z całkowicie otwartym, ogromnym światem. Bethesda nigdy potem nie próbowała tworzyć projektów na tą skalę, zrezygnowawszy z losowo generowanych lokacji na rzecz pełnego dopracowania szczegółów.
Ciekawostka: Daggerfall szybko otrzymał od graczy przydomek Buggerfall i do dziś uchodzi za synonim dziurawych gier.

TES III: MORROWIND (2002)
Gra uważana przez wiele osób za najlepsze cRPG wszechczasów. Dopracowany, rozległy świat powiększyły z czasem dwa spore dodatki: Tribunal i Bloodmoon. Powstało też mnóstwo modów – oficjalnych i tworzonych przez graczy.
Ciekawostka: Wędrując ulicami miast Cyrodill można posłuchać plotek o najnowszych wydarzeniach w prowincji Morrowind.



DETALE
- 10 ras
- 13 znaków zodiaku
- 21 klas postaci
- 8 cech
- 21 umiejętności

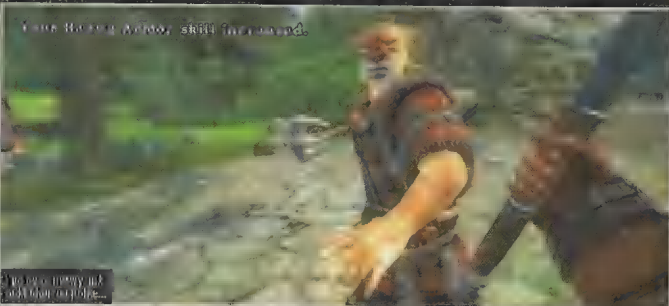
[illegible]



[illegible]

„SILNIK TES IV JEST NAPRAWDĘ POTĘŻNY, PRZEZ CO KOSZMARNIE WYMAGAJĄCY"

[illegible]



[illegible]

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Mnóstwo opcji rozwoju
- Wysokie wymagania sprzętowe

GRAFIKA
- Ogólna powalająca jakość
- Twarze niczym z chowu wsobnego

DŹWIĘK
- Motyw przewodni i melodie w tle
- Milczący bohater

ŻYWOTNOŚĆ
- Wielki świat pełen wyzwań
- Nie stwierdzono

OGÓLNIE: Doskonała rozrywka, bezlitosny złodziej czasu, uczta dla [illegible]



WIOSENNE SPRZĄTANIE

ROBIMY KONKURENCJĘ W BALONA!

CENY KTÓRE POTRAFIĄ ZABIJAĆ



119,-

99,-

99,-

99,-

129,-

99,-

119,-

109,-

59,-

PS2 SLIM

PSP VALUE PACK

NDS 479,-

www.madgames.pl

SOB. 10-14

5 WARSZAWA

PLAYSTATION 2

XBOX 360

GAMECUBE

GBA

NINTENDO DS

BATTLEFIELD: M.C.	59
BLACK	109
BULLY	TEL
BURNOUT REVENGE	159
CALL OF DUTY 2	189
DRAGON QUEST	189
DRIVER: PARALLEL LINES	TEL
EYETOY KINETIC+KAMERKA	119
EYETOY ANTIGRAV+KAMERKA	119
FIFA STREET 2	159
FIGHT NIGHT ROUND 3	159
GODFATHER	159
GTA: LIBERTY CITY STORIES	TEL
GTA: SAN ANDREAS	TEL
H.POTTER: CZARA OGNIA PL	159
ICO	109
JAK X COMBAT RACING	159
KING KONG PL	169
MOH: WOJNA W EUROPIE	159
NFS: MOST WANTED	159
POP: TWO THRONES	179
PROJECT ZERO 3	169
RAINBOW SIX LOCKDOWN	49
RESIDENT EVIL 4	109
SHADOW OF COLOSSUS	179
SLY 3: HONOUR A. THIEVIES	149
SMACKDOWN VS RAW 06	159
SOUL CALIBUR 3	119
TOCA RACE DRIVER 3	TEL
TOMB RAIDER LEGEND	189
FINAL FANTASY X-2	59
GOD OF WAR	59
GRAN TURISMO 4	99
JAK & DAXTER	75
JAK II: RENEGADE	75
JAK III	75
MOH: FRONTLINE	75
RATCHET & CLANK 2	75
RATCHET & CLANK 3	75
SLY 2: BAND OF THIEVIES	75
TEKKEN 5	59

BLACK	159
POP: TWO THRONES	59
FIGHT NIGHT ROUND 3	169
GHOST RECON 3: A.W.	TEL
GODFATHER	159
NFS: MOST WANTED	159

AMPED 3	179
BURNOUT REVENGE	219
CALL OF DUTY 2	229
DEAD OR ALIVE 4	119
FAR CRY INSTINCTS:PREDATOR	TEL
FULL AUTO	99
FIGHT NIGHT ROUND 3	199
GHOST RECON A.W.	229
KAMEO	189
NBA 2K6	219
NFS: MOST WANTED	199
NHL 2K6	219
OBLIVION	249
PERFECT DARK ZERO	99
PGR 3	199
RIDGE RACER 6	99
TOP SPIN 2	199
TEST DRIVE: UNLIMITED	TEL
TOMB RAIDER LEGEND	249

APE ESCAPE 3	79
BURNOUT LEGENDS	99
DAXTER	179
EVERYBODY'S GOLF	79
FIFA 06	149
GTA: LIBERTY CITY STORIES	129
KING KONG	179
NFS: 5-0-1	139
PRO EVO SOCCER 5	99
SMACKDOWN VS RAW 06	169
SOCOM	179
SPLINTER CELL: ESSENTIALS	TEL
WIPEOUT PURE	79

ADVANCE WARS:DUAL STRIKE	149
KING KONG	149
MARIO KART DS	149
SPYRO: SHADOW LEGACY	149

159,-

159

109,-

159

159

189,- 189,- 248,- 249,- 229,-

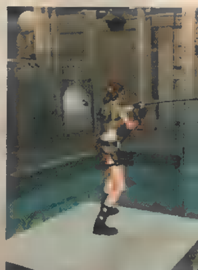
PEŁNA OFERTA WWW LUB TEL.

DETALE

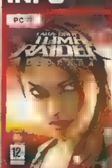
- [illegible]
- [illegible] do zwiedzania
- [illegible]
- [illegible] dodatków

PREMIERA JUŻ JEST

TOMB RAIDER: LEGENDA



INFO



DYSTRYBUCJA: Cenega Poland
PRODUCENT: Crystal Dyn[illegible]
WYDAWCA: Eidos
WERSJA JĘZYKOWA: Polska
CENA: [illegible]
INTERNET: [illegible]
WYMAGANIA: [illegible]
ONLINE: Nie

Wreszcie jest! Całkowicie nowa Lara, całkowicie nowy Tomb Raider! Siódma odsłona jest dla serii przełomowa, ale czy to wystarczy, żeby odnieść sukces?

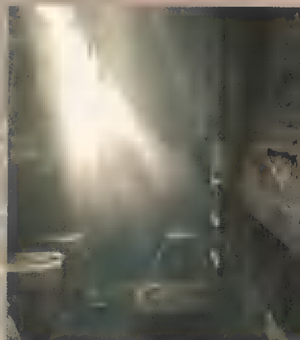
D[illegible] tej gry można podejść [illegible] dwa sposoby: bezkrytycznie (czyt. jako fan Lary Croft) oraz z dystansem. I taka będzie też poniższa recenzja – [illegible] pierwszej części przeznaczona dla wyznawców Tomb Raider'a, [illegible] drugiej [illegible] wszystkich pozostałych.

I LOVE LARA

Wszystkim miłośnikom serii powiem wprost już na początku: to najlepsza odsłona przygód Lary – możecie śmiało biec do sklepu. Na szczęście ktoś wyciągnął wnioski z całkowitej porażki, jaką była poprzednia część: The Angel of Darkness i postawił na zmiany. Na reanimatorów cyklu wybrano twórców świetnej serii Legacy of Kain – ta decyzja okazała się strzałem w dziesiątkę.

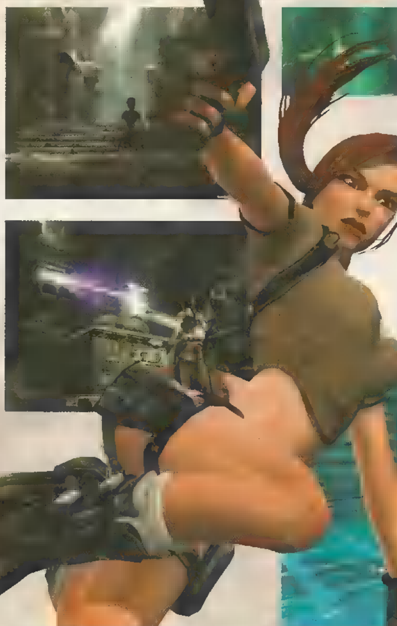


Jak zapewne doskonale wiecie z systematycznie ukazujących się wiadomości na temat nowego Tomb Raider'a, wygląd Lary trochę się zmienił. Lifting, jaki przeszła panna Croft wyszedł jej naprawdę na dobre – jeszcze nigdy nie wyglądała tak dobrze. Jest ponętna, sexowna (po wyjściu z wody przez chwilę krople mienią się na jej ciele, mmm...), ale równocześnie w miarę realna. W poprzednich częściach graliśmy bohaterką, która była ucieleśnieniem marzeń większości facetów – idealną i nierzeczywistą, mówiąc krócej, wirtualną. Obecna Lara nie ma już tak wybujałych kształtów, ale bynajmniej nie straciła nic ze swego sexapilu. Wreszcie możemy się łudzić, że na mieście spotkamy kobietę o podobnym wyglądzie:). Ok, dość o tym, wszak nowości jest tu multum. Zacznijmy od zdolności. Nowa Lara potrafi więcej, jej ruchy są o niebo lepiej animowane niż poprzednio, zaś



sterowanie jest łatwiejsze i przyjaźniejsze graczowi. W Legendzie pojawiła się możliwość kopania przeciwników, chwytania się jedną ręką krawędzi (jeżeli źle wymierzyliśmy skok i wybiliśmy się w niewłaściwym momencie), możliwość skakania i równoczesnego strzelania oraz zapożyczone od Perskiego Księcia skakanie między równoległymi krawędziami. W ekwipunku panny Croft pojawiła się linka z magnetycznym hakiem, będąca czymś na wzór biczu Indiany Jones'a, a ponadto służąca do przyciągania platform. Kolejny prezent od twórców to wypasiona lornetka, która w specjalnym trybie określi rodzaj obserwowanego przedmiotu (czy jest to mechanizm, czy da się go przesuwać itp.). Ten świetny gadżet znacząco ułatwi wszystkim zabawę. Do lamusa odchodzą sytuację znane z poprzednich części, gdy nie wiedzieliśmy, co zrobić i trzeba było sięgać po opis.

Zmiany dotyczą także samej rozgrywki. W Legendzie dostaliśmy nieźle wywarzony miks rozwiązywania prostych zagadek, skakania po platformach i walki. Tej ostatniej jest tu więcej niż w poprzedniczkach, ale to akurat wyszło grze na dobre. Ponadto, w końcu zniknęły problemy z ustawianiem kamery, zaś samą akcję przedstawiono w bardzo filmowy sposób. Grając w nowego Tomb Raider'a miałem wrażenie, że ta gra zrobiona jest na wzór wysokobudżetowego amerykańskiego filmu sensacyjnego. Fabuła przyprawiona o liczne fantastyczne elementy często stawia Larę w wyjątkowo ekstremalnych sytuacjach. Uciekanie po drewnianym moście ostrzeliwanym przez helikopter czy skok na motorze między dwoma wieżowcami w Tokio to w najnowszej części typ sytuacji, których wiele przeżyjemy (albo i nie, ale na szczęście autosave'y są dość częste). Z reguły w takich przypadkach kamera zmienia się na filmową i trzeba w odpowiednim momencie musimy wciskać wyświetlane na ekranie przyciski. Owe ćwiczące refleks przerywniki są fajne, ale czas na reakcje powinien zostać skrócony – jest za prosto! Oczywiście to tylko mało ważny detal, nie psujący bardzo pozytywnego wrażenia.



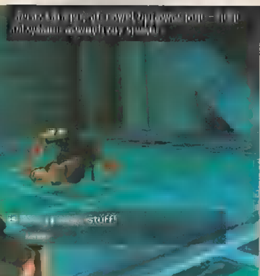


A KIM JEST LARA?

Pora ocenić grę z pozycji osoby, nie mającej wcześniej do czynienia z Larą Croft. Legenda jest dla serii rewolucją, ale efektem owej rewolucji jest jedynie to, że Tomb Raider osiągnął poziom i standardy współczesnej gry akcji. To, co w serii jest nowego oraz innowacyjnego, my dostaliśmy już wcześniej, choćby w Prince of Persia 2 i 3. Trzeba powiedzieć jasno: Legenda nie wnosi prawie nic nowego do gatunku. Powiem więcej: rozgrywka jest bardzo schematyczna oraz wtórna. Plansze są przewidywalne, zagadki łatwe, radość z ich rozwiązywania psują podpowiedzi, których nie da się uniknąć, zaś walka nie przyprawia o szybsze bicie serca. Broni jest za mało, a przeciwnicy nie są agresywni i często postępują dość idiotycznie (np. sami się wysadzają nieudolnie rzuconymi granatami). Gra ogólnie do trudnych nie należy, tak samo jak i do długich. Grafika nie jest zła, ale też nie powala, a możliwość niszczenia otoczenia... po prostu szkoda słów – nawet głupiej lampy nie można zbić. Do tego dochodzą zbyt proste do pokonania pułapki i mało emocjonujące sterowanie pojazdami.



W moim osobistym odczuciu, owe elementy są popłuczynami po Perskim Księciu. Choć prowadzimy rozpędzony motor, można wiele razy wpadać w przeszkody terenowe i nie martwić się konsekwencjami. Utrata kilku procent życia to nic przy konieczności zaczynania zabawy od nowa (tak było w przypadku przygód Księcia i wtedy rzeczywiście to były emocjonujące przejażdżki). Wiem, że zabrzmi to dość świętokradczo, ale jak dla mnie, Legenda jest zbyt skomercjalizowana i pozbawiona duszy. Niby wszystko jest tu niezłe, ale jakieś takie bezpłciowe (za wyjątkiem samej Lary oczywiście), dokładnie takie, jak oczekuje masowy klient.



Zdaje sobie sprawę, że być może namieszałem niektórym w głowach. W pierwszej części wychwalałem nowego Tomb Raider'a, po to, by w drugiej bezlitośnie wytykać mu kolejne braki. Jednak trzeba pamiętać, że fani Lary potrafią naprawdę wiele jej wybaczyć. Inna sprawa, że ocena wersji na Peceta siłą rzeczy musi być wyższa od konsolowych odpowiedników. Niestety, my nie możemy przebierać wśród doskonałych gier akcji i nie mamy takich genialnych tytułów jak God of War. W zeszłym numerze zamieściliśmy recenzje trzech pozycji TPP. Nowa Lara – porównywalna do jednej z nich, dwie pozostałe bije na głowę. Choć jakościowo Legenda ustępuje Prince of Persia: Dwa Trony, mimo swoich niedoróbek, jest najlepszą grą akcji, w jaką grałem na Pececie od ukończenia przygód Księcia. A to było jakieś trzy miesiące temu i pewnie przez kolejne trzy owa sytuacja nie ulegnie zmianie... ■ **Pamp**

„NOWA LARA POTRAFI WIĘCEJ, JEJ RUCHY SĄ O NIEBO LEPIEJ ANIMOWANE NIŻ POPRZEDNIO, ZAŚ STEROWANIE JEST ŁATWIEJSZE I PRZYJAŹNIEJSZE GRACZOWI"

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Wygląd i zdolności bohaterki, więcej walki, levele
- – Za łatwa, za krótka, za proste zagadki

[illegible]
- + Lara oszałamia, a odwiedzane miejsca są ładne
- – Błędy graficzne, mało obiektów da się zniszczyć

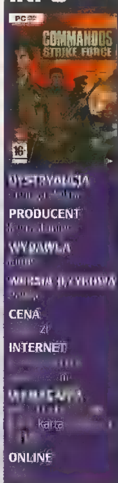
DŹWIĘK
- + Niezła muzyka, Lara – ten jej zmysłowy głos...
- – Przeciętne efekty dźwiękowe

ŻYWOTNOŚĆ
- +1 level, bonusy ukryte na planszach, niezłe dodatki
- – Cierpi na bolączkę gier akcji – brak Multiplayera

OGÓLNIE: [illegible]



PREMIERA



INFO

DYSTRYBUCJA

PRODUCENT

WYDAWCA

WERSJA JĘZYKOWA

CENA
zł

INTERNET

WYMAGANIA
karta

ONLINE

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Programiści z Pyro Studios mają przed sobą wielką przyszłość. Spróbowali przerobić nietypowego RTSa w hybrydę strzelanki oraz gry akcji. Wyszło im to świetnie.

Choć poprzednie części Com[illegible] nie należały do łatwych, [illegible] izometryczny rzut kamery irytował i utrudniał zabawę, wszystkie trzy gry dostarczyły mi doskonałej rozrywki. Byłem bardzo ciekawy, jaki będzie ten nowy, całkowicie inny Commandos. [illegible] zakamarkach [illegible] głowy czaił się strach, męczyło pytanie, czy [illegible] będzie równie dobra...

Akcja czwórki dzieje się ponownie podczas Drugiej Wojny Światowej. Jednak w przeciwieństwie do poprzednich części kampanie nie wiążą się z żadnymi doniosłymi wydarzeniami historycznymi, a jedyną w znaną lokacją jest zniszczony Stalingrad. Podczas gry przyjdzie nam pokierować trzema bohaterami: Szpiegiem, Snajperem i Zielonym Beretem. Przyznam, że w związku z nimi przeżyłem duże rozczarowanie. Twórcy zrezygnowali ze starych postaci i opracowali im całkowicie nowy wygląd. Niestety nie było to zbyt dobre posunięcie – nowi bohaterowie są nijacy, nieciekawi i za grosz nie mają charyzmy. Strata to duża, ale na szczęście pozostałe walory gry rekompensują ten brak.



NOŻEM, SNAJPERKĄ I GAROTĄ

W trakcie zabawy zdarzają się misje, podczas których gramy tylko jednym bohaterem, ale zdecydowanie częściej do dyspozycji mamy dwóch komandosów. Ponieważ każda postać wyposażona jest w zestaw unikalnych zdolności, a cele można realizować na różne sposoby, przed grającym otwiera się spory wachlarz możliwości. Można próbować swych sił we frontalnym





„KAŻDA POSTAĆ WYPOSAŻONA JEST W ZESTAW UNIKALNYCH ZDOLNOŚCI, A CELE MOŻNA REALIZOWAĆ NA RÓŻNE SPOSOBY"



DETALE

[redacted]

TERCET EGZOTYCZNY

[redacted]

[redacted] stansu. Snajper [redacted] się [redacted]

[redacted] w dużej liczbie

Natomiast [redacted]





ataku, bo w przeciwieństwie do poprzedniczek, w C:SF ma on szanse powodzenia. Jednak z reguły ciche wyeliminowanie przeciwników jest o wiele lepszym wyjściem. Najwięcej elementów skradankowych ma oczywiście szpieg. Duszenie Niemców garotą, przebieranie się w ich mundury oraz odwracanie uwagi strażników monetą, to tylko kilka z najczęściej stosowanych metod. Choć pozostałe dwie postacie także potrafią cicho usuwać wrogów, nie jest to ich domeną. Zielony Beret dzięki

„ŻEGNAJ TOPORNA, IRYTUJĄCA IZOMETRYCZNA KAMERO, WITAJ WIDOKU Z PIERWSZEJ OSOBY"

możliwości używania dwóch broni naraz potrafi zlikwidować nawet kilkuosobowy patrol. Z kolei, gdy snajper na kilka chwil wstrzymuje oddech, włącza się tryb zwolnionego czasu, podczas którego naprawdę trudno spudłować. Co innego zdjęcie dwóch Niemców jedną kulą – to już wyższa szkoła jazdy.

Pierwszy raz w historii serii, wszystkie powyżej wspomniane rzeczy będziemy robić w pełnym trójwymiarze. Żegnaj toporna, irytująca izometryczna kamero, witaj widoku z pierwszej osoby. Moim zdaniem jest to najlepsza oraz najistotniejsza zmiana względem poprzednich części. Z powodu zmiany perspektywy C: SF bywa reklamowany jako gra FPP. Jednak wystarczy pograć kilka minut, by przekonać się, że nie jest to najlepsze określenie. Widok z pierwszej osoby jest dominującym, ale często trzeba używać tego z trzeciej, żeby np. wyjrzeć za róg. W końcu Commandos był wcześniej strategią, a twórcy zmieniając charakter rozgrywki postanowili nie usuwać elementów taktycznych. W całkiem niezłym filmiku pokazującym jak powstawała gra (znajduje się w dziale Extras) twórcy nazywają swoje dziecko „wymagającą myślenia grą akcji" i to określenie jest najbliższe prawdy. Od siebie dodam, że trzeba nie tylko myśleć, ale także robić to szybko i wykazać się sporym refleksem. W końcu to tytuł akcji, a niektóre misje, jak np. obrona mostu w Norwegii to istne piekło – w niewielu grach dzieje się tyle naraz.

WIDZIAŁEŚ, ŻE [redacted] ZGINĄŁ?

Dużo osób grających we wcześniejsze części narzekała na wysoki poziom trudności. Dlatego tutaj do wyboru mamy trzy standardowe poziomy – C: SF jest z całej serii grą najbardziej przyjazną użytkownikowi. Niestety, czasem wynika to z niedopatrzeń twórców. Myślę tu o sztucznej inteligencji, stojącej na dość przeciętnym poziomie. Zdarzają się sytuacje, że wartownik widzi zabijanego nieopodal kolegę, ale nie wszczyna alarmu. Takie rażące brakiem realizmu wpadki nie zdarzają się sporadycznie. Ponadto nawet nasi kompani puszczeni samopas potrafią zachować się dość absurdalnie (nie ukryją się przed ostrzałem). Nie da się zatroszczyć o dwie postacie naraz, więc konieczność wczytywania gry z powodu głupoty komputera może frustrować.

Osobiście bardzo brakuje mi możliwości przenoszenia ciał, która odgrywała w poprzednich częściach kluczową rolę. Na dodatek, ciała zabitych Niemców po jakimś czasie znikają... Może się czepiam, ale nie miałbym nic przeciwko ciekawszej fabule i większej płynności ruchów postaci występujących w filmikach. Choć trzeba przyznać, że będące wyjątkiem intro wymiata! Dość standardowe misje uatrakcyjnia istnienie zadań podstawowych i bonusowych. Za te ostatnie dostajemy punkty odkrywające arty w dodatkach, ale mówiąc wprost: nie są one warte zachodu. Dodatkowe zadania wykonujemy jedynie dla własnej satysfakcji.

Kończąc wypada wspomnieć o trybie Multiplayer, w którym bawić się może do 8 osób naraz na lekko zmodyfikowanych planszach z kampanii dla jednego gracza. Szczególnie fajny jest tryb kooperacyjny, będący kwintesencją gry.

Drogi Czytelniku, jeśli powyższy tekst nie pomógł ci wyrobić sobie zdania o Commandos: Strike Force, to krótkie podsumowanie powinno rozwiać wszelkie wątpliwości. Czwarta część przynosi szereg zmian, zaś seria od RTSa ewoluuje do gry akcji z widokiem z pierwszej osoby. Mimo kilku niedoróbek grywalność jest wysoka, a oferowana zabawa przednia. Większości fanów Commandosa najnowsza odsłona powinna przypaść do gustu, podobnie jak wszystkim, którzy nałogowo zagrywają się w gry akcji. ■ **Pamp**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- 3 postacie, zmiana perspektywy na pierwszą osobę
- Znikające ciała i kłopoty ze sztuczną inteligencją

[redacted]
- Odjechane intro, dopracowane lokacje
- Przenikanie się tekstur, wygląd bohaterów

DŹWIĘK
- Specjalna muzyka nagrana przez orkiestrę symf.
- Odgłosy broni powinny być bardziej wyraźne

ŻYWOTNOŚĆ
- Każdą misję można rozegrać na kilka sposobów
- Grę dla jednego gracza da się ukończyć w 2-3 dni

OGÓLNIE: [redacted]

DETALE

PREMIERA JUŻ JEST

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREADLORDS

INFO

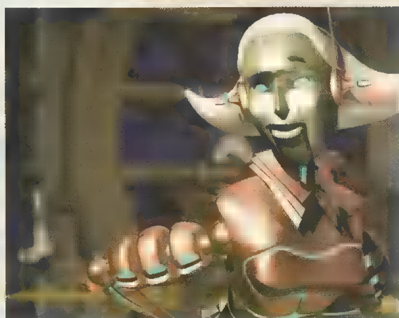
Gdyby nie powstawały gry takie jak Galactic Civilizations II: Dreadlords, istnienie komputerów nie miałoby sensu...

Ileż można młócić [illegible] kolejne, podobne do siebie jak dwie krople wody gry FPS? Ile jeszcze dodatków do Sims 2 zaserwuje [illegible] EA, zanim, co oczywiście nastąpi, wyda trzecią część zabawy w wirtualne życie. Wytrawny gracz [illegible] czasu do czasu musi zająć się czymś poważnym. [illegible] choćby doprowadzić do rozkwitu obcą cywilizację. Szansę taką daje właśnie GCII: Dredlords...

Już pierwsza część (wraz z dodatkiem) zdobyła przychylne recenzje na całym świecie. Druga jest z jednej strony o wiele bardziej przystępna dla nowicjuszy, a z drugiej oferuje ogromną grywalność, co docenią z pewnością starzy wyjadacze. W stosunku do pierwowzoru zmieniło się naprawdę sporo. Na graczy czekają następujące tryby zabawy: pojedyncza rozgrywka, kampania i potyczka on-line . Dość nieoczekiwane okazuje się dodanie do gry tego typu fabuły. Z zasady rozgrywka w „kosmicznych turówkach" jest niczym nieskrępowana, a cele jasno określone (dominacja, wybór do międzygwiezdnego senatu, najlepszy bilans handlu itp.) Tu jest fabuła i poznając ją wykonujemy... szereg misji. W gruncie rzeczy sprowadzają się one do podbijania kolejnych układów planetarnych i przedzielone są filmikami, które wyjaśniają zawiłości fabularne. W skrócie chodzi o to, że jednak z ras, która strasznie rozpanoszyła się w galaktyce XXIII wieku niespodziewanie nawiązuje kontakt z Prekursorami (to właśnie tytułowi Dreadlords). Okazuje się, że stanowią oni straszliwe zagrożenie dla pozostałych nacji, które w obliczu niebezpieczeństwa muszą zewrzeć szeregi. Jeśli chodzi o pojedynczą rozgrywkę, to jest to coś, co doskonale znamy, z poprzedniej części. Ustalamy szereg parametrów (od wielkości galaktyki, po liczbę gwiazd, wielkość, bogactwa naturalne planet, liczbę nacji biorących udział w starciu i warunki zwycięstwa) i rozpoczynamy niczym niezmąconą zabawę. Chodzi o to by wypełnić warunki zwycięstwa, które zresztą sami ustalamy. Możemy również zadecydować o poziomie trudności. W tym trybie decydujemy również o tym, jaką nacją będziemy toczyć boje. Wybieramy spośród dziesięciu, a każda ma nieco inne właściwości i parametry startowe. Jedne nastawione są na militarne podporządkowanie sobie światów, inne mają silnie wykształcone umiejętności dyplo-

INWAZJA DOSKONAŁA





„CIEKAWYM ELEMENTEM JEST MODUŁ, W KTÓRYM MOŻEMY PROJEKTOWAĆ WŁASNE STATKI. SPORO PRZY TYM DOBREJ ZABAWY"

matyczne lub handlowe. Kilka istotnych zmian da się zauważyć również w czasie całej zabawy. Kompletnie od nowa zaprojektowano drzewko wynalazków. Możemy przewijać je w dowolną stronę, a kolorki określają jednoznacznie dziedziny, do których dane wynalazki należą. Możemy zlecić oczywiście szpiegowanie rywali, przeznaczając na to odpowiednie sumy pieniędzy, co może w przyszłości skutkować wykradaniem technologii i innymi bonusami. Nowy jest również system planetarny. W poprzedniej wersji mieliśmy przed oczyma systemy i dopiero klikając w nie uzyskiwaliśmy dostęp do poszczególnych planet. Było to nieco uciążliwe i niepotrzebnie wydłużało (i tak przecież niekrótką zabawę).

Teraz wszystko jest dostępne z poziomu jednej mapy, a poszczególne planety jednego systemu mogą zasiedlać różne cywilizacje (w



Przy ustawieniu najw[illegible] maksymalnym zbliżeniu gw[illegible] prezentuje się bardzo miło



„NA GRACZY CZEKAJĄ NASTĘPUJĄCE TRYBY ZABAWY: POJEDYNCZA ROZGRYWKA, KAMPANIA I POTYCZKA ON-LINE"



jedynce było to wykluczone). Również na powierzchni planet trochę się zmieniło. Teraz ilość budowli możliwych do wzniesienia zależy proporcjonalnie od klasy planety. Klasę możemy z czasem podnosić uzyskując dostęp do technik terramorfingu. Ciekawym elementem jest także moduł, w którym możemy projektować własne statki. Sporo przy tym dobrej zabawy, bo statki zestawia się jakby z klocków (kadłuby, osłony, broń, pancerze itp.) I montuje w dowolnych miejscach. Oczywiście nie da się zamontować wszystkiego od razu i aby zbudować wielkie, gwiezdne krążownik trzeba najpierw wynaleźć odpowiednie technologie. Statki można oglądać na dużych zbliżeniach, w związku z tym, że w grze jest zupełnie nowy system graficzny, robi niezłe wrażenie. Jak na strategię oczywiście. Same statki można również łączyć w gwiezdne floty, co znacznie podnosi ich skuteczność. Niestety nie mamy wpływu na



bitwy. Rozgrywają się samoczynnie, a my co najwyżej możemy zmieniać ustawienie kamery lub prędkość. Gdyby i tutaj możliwa była większa ingerencja, gra byłaby o wiele ciekawsza. Jednak autorzy o to nie zadbali, w efekcie czego zazwyczaj wiadomo przed starciem, kto wyjdzie z niego zwycięsko, a bitwy bez naszego udziału są po prostu mało emocjonujące. Projektanci interfejsu (choć generalnie jest on bardzo intuicyjny i przyjemny) nie ustrzegli się jednak paru błędów.

Nie wiedzieć czemu bardzo przydatny panel z planetami, które posiadamy, znajdujący się po prawej stronie znika ilekroć wejdziemy do innego. Za każdym razem trzeba go więc otwierać. Na kilku ekranach brakuje również przycisków przełączania między planetami czy elementami o podobnych funkcjach (np. w dyplomacji nie można przełączać sojuszników i wrogów). Samouczka w zasadzie w grze nie ma, bo zdecydowano się jedynie na kilka statycznych obrazków z opisami. Pewne kwestie trzeba więc rozgryzać na własną rękę lub z pomocą instrukcji. W skrócie rzecz ujmując nad kilkoma zaimplementowanymi rozwiązaniami można by z pewnością jeszcze popracować. Jednak nie zmienia to w niczym wysokiej oceny gry. GCII:D to kompleksowa i wymagająca całkowitego zaangażowania przygoda w kosmosie. Dzięki niej mamy szanse stać się liderami międzyplanetarnych cywilizacji, którzy przy pomocy wojny, handlu, nauki lub dyplomacji zapewniają powodzenie własnej nacji. Na szczęście turowy charakter gry sprawia, że nie trzeba się spieszyć i grać można całymi miesiącami. ■ **Mastermind**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Intuicyjny interfejs, spory zakres automatyzacji
- Samouczek, gruba instrukcja obsługi

[illegible]
- Rasy, planety, wielobarwny kosmos
- Generalnie nie jest to wypas graficzny...

DŹWIĘK
- Od ckliwych kawałków, po dynamiczne rytmy
- Brak dialogów

ŻYWOTNOŚĆ
- Tony opcji, parametrów, ustawień, długi czas rozgrywek
- Gra jest w zasadzie powtarzalna

OGÓLNIE: [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

DETALE
[redacted] wieloosobowego

THE SETTLERS
DZIEDZICTWO KRÓLÓW: LEGENDY

Drugi oficjalny dodatek do Settlersów nie będących nimi nie zmieni nastawienia zarówno zwolenników, jak i wrogów tej gry.

Na temat piątej odsłony serii The Settlers nie [redacted] się wiele rozpisywać, był na [redacted] momencie premiery. [redacted] przypomnieć jedynie, że z poprzednimi częściami cyklu [redacted] Osadnikach Dziedzictwo Królów ma tyle wspólnego, ile jeż ze szczotką do zębów. Niby można się pomylić, ale wymaga to odpowiedniego [redacted] umysłu. The Settlers – Dziedzictwo Królów to całkiem udany i złożony RTS, banalna strategia ekonomiczna [redacted] sztampowe [redacted] bólu [redacted] – jak kto woli. Trudno całkowicie jednoznacznie ocenić zarówno podstawową grę, jak i dodatek Legendy.

Czego gracze oczekują od profesjonalnie wykonanego dodatku, za który przyjdzie im uiścić sporą opłatę w kasie dowolnego sklepu? Przede wszystkim rozrywki na wiele godzin, najlepiej w formie rozbudowanej kampanii. W tym wypadku kampanie są cztery, za to niezbyt rozbudowane. Trudno, razem wzięte to już osiemnaście misji, a ponieważ nic oprócz opowieści i tak nie spina ich ze sobą - co za różnica? Kolejna sprawa to nowe jednostki i nowi bohaterowie: wszystko jest na miejscu, ale... to smakołyki jeszcze z poprzedniego dodatku. Nowe scenerie i poprawki w edytorze domykają listę. Można zaryzykować stwierdzenie, że nieco zbyt skromną.

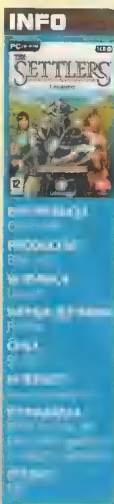
Obecność edytora w poprzednim dodatku dawała nadzieję na ciekawsze scenariusze w przyszłości, bo materiał dotychczas płodzony przez autorów ze studia Blue Byte był wręcz żenująco sztampowy i nijak nie przystawał do umiejętności ichnich grafików i programistów. Niestety, albo dotychczasowi scenarzyści postanowili pójść znacznie dalej ścieżką swych oryginalnych koncepcji, albo zasiadali w jury oceniającym powstające w sieci prace. Tak źle dotąd nie było. Poziom artystyczny scenariuszy mógłby totalnie zablokować uczniowi promocję do gimnazjum. Roi się tu od wymuszonych żartów, których zabawność podkreśla się za pomocą zabiegów: „wszyscy uśmiali się do rozpuku gdy..." lub „... ha, ha, ha". Stylistyka przypomina książki dla dzieci, pisane przez ludzi traktujących tę grupę docelową jako rodzaj niedorozwiniętych dorosłych.

Sama rozgrywka nie odbiega od standardu podstawowej gry. Mapy są solidnie przygotowane, zwykle można spokojnie bawić się w rozwój osady, czasem tylko nieco przeszkadzają komputerowi przeciwnicy, mający tendencję do mnożenia się ponad miarę. Nowa sceneria, czyli nadmorskie klify, faktycznie jest warta przegranej bitwy (gra nie ma aktywnej pauzy, więc jeśli ktoś chce podziwiać dopracowaną grafikę, musi najpierw zapisać grę, bo lomot nieunikniony).

Wielu graczy ostrzyło sobie zęby na wieść o możliwości zagrania „tymi złymi". To jednak okazało się największym przekrętem autorów. Okazuje się, że kampania złych bohaterów obejmuje standardową rozbudowę i standardowe jednostki (poza niewielkimi przydziałami scenariuszowymi) – tak samo jak po stronie „tych dobrych". Klimat straszliwego zła mają zapewnić dęte teksty na poziomie przedszkolnego podwórka i zagrania w stylu listy dialogowej: „- Panie dziękuje ci, uratowałeś mnie przed tymi szaleńcami" „- Ale szczęściarz, a teraz zabijcie go! Ha, ha ha!"

Ogólnie Legendy sprawiają zawód. Nie poprawiają zbyt wiele w (i tak doskonałej) warstwie graficznej czy dźwiękowej. Nie czynią rewolucji w rozgrywce. Jedyne, co zdawałoby się łatwo można by naprawić, czyli fabułę, doprowadzono w infantylności i trywialności do granic ludzkiego pojmowania. W sumie tak naprawdę płaci się tu za dodatkowe godziny gry w tą samą, sprawdzoną grę. Pozycja dla fanów ostatniej części cyklu, którzy uznają, że stać ich na wydatek mniej więcej dwóch złotych za godzinę. Właściwa gra prezentuje się znacznie lepiej bez tego dodatku. No, może te nadmorskie klify by się tam przydały... ■ **Lucas** [redacted]

INFO



[redacted]

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Dynamiczna rozgrywka
- Brak aktywnej pauzy

GRAFIKA
- Wspaniałe efekty pogodowe
- Modele bezzalogowych dział

DŹWIĘK
- Nastrojowa muzyka
- Brak audio w narracji

ŻYWOTNOŚĆ
- Ogólna złożoność
- Brak większych urozmaiceń

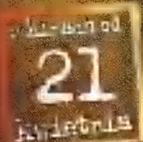
OGÓLNIE: [redacted] robi [redacted] a nie [redacted]

FILM TWÓRCY „DNIA ŚWIRA" I „NIC ŚMIESZNEGO"

Marek Kondrat

Andrzej Chyra Michał Koterski







WSZYSCY JESTEŚMY CHRYSTUSAMI

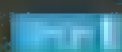
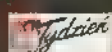
REŻYSERIA MAREK KOTERSKI

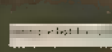
Muzyka z filmu dostępna na CD wydanych przez VISION MUSIC



VISION FILM DISTRIBUTION ... VISION FILM PRODUCTION ... MARKA KOTERSKIEGO ... WSZYSCY JESTEŚMY CHRYSTUSAMI ... MAREK KONDRAT, ANDRZEJ CHYRA, MICHAŁ KOTERSKI, JANINA TRACZYKÓWNA, MAŁGORZATA BOGDAŃSKA, TOMASZ SAPRYK, MARCIN DOROCIŃSKI ... JERZY SATANOWSKI ... JUSTYNA STOLARZ ... EWA SMAL ... EDWARD KŁOSIŃSKI ... PRZEMYSŁAW KOWALSKI ... ALEKSANDER MUSIAŁOWSKI ... PIOTR SKIBA ... WŁODZIMIERZ OTULAK ... MAREK KOTERSKI

FILM WSPÓŁFINANSOWANY PRZEZ POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ







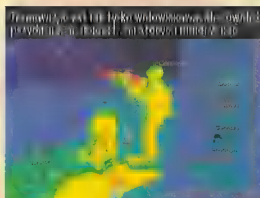







www.wjch.vision.pl





PREMIERA JUŻ JEST

CONFLICT: GLOBAL STORM

Terroryzm, niczym ptasia grypa, bezustannie jest na ustach wszystkich. Może więc warto zagrać w grę, w której go zwalczamy?

INFO

DETALE

W kolejnej odsłonie serii Conflict stajemy na czele dobrze [redacted] nego nam oddziału komandosów: Bradley'a, Jonesa, Connorsa i Foley'a. W jednej z misji [redacted] naszej drużyny trafi kapral Carrie Herman, prawdziwa specjalistka od broni snajperskiej, ale nie uprzedzajmy wydarzeń.

W stosunku do np. Conflict: Vietnam autorzy wprowadzili szereg usprawnień, które można zaliczyć na plus. W grze dostępne są trzy poziomy trudności i o ile na „easy" zabawa jest rzeczywiście banalna, o tyle „normal" potrafi już napsuć krwi. Widać, że AI przeciwników zostało podrasowane. Kryją się oni za drzewami, skrzyniami i budynkami, wychylają na chwilę, żeby puścić serię w naszym kierunku i ogólnie radzą sobie nieźle. Do tego potrafią używać granatów, leczą się wzajemnie i wycofują, kiedy odniosą większe obrażenia. Zmieniono również system odpowiadający za celowanie. O wiele łatwiej trafić kogoś z pozycji „padnij", bo odrzut broni jest stosunkowo niewielki, niż w pełnym biegu. Takie smaczki warto docenić, jak również fakt, że naszym wojakom możemy wydawać teraz komendy nieco łatwiej. Np. aby uleczyć leżącego na ziemi kumpla, wystarczy nakierować na niego kursor i kliknąć, a zajmie się nim stojący najbliżej wojak, który posiada apteczkę. Komandosi mogą teraz wspinać się na mury, przeskakiwać barierki, wchodzić po drabinach i zjeżdżać po linach.



Wprawdzie nie ma, najbardziej wydawałoby się naturalnej, możliwości skakania w dowolnym momencie, ale nie bądźmy zbyt drobiazgowi. Autorzy gry zadbali również o poprawienie grafiki i animacji, ale w tym względzie nadal daleko Global Storm do czołówki gatunku. Owszem fajnie wygląda system termowizji, a niektóre lokacje zasługują na uznanie, ale nie czarujmy się – są gry o wiele ładniejsze. Świetnie i bardzo dramatycznie wpisują się natomiast w zabawę przerywniki filmowe, które ogląda się z prawdziwą przyjemnością. Nie można za bardzo narzekać również na przebieg misji. Walczymy z szefami narkotykowych gangów, wysadzamy fabryki, znakujemy pojemniki, zabezpieczamy lądowiska, zbieramy kompromitujące materiały i prowadzimy infiltrację w szerokim tego słowa znaczeniu. Oprócz zadań podstawowych mamy zawsze szereg celów dodatkowych, których wykonanie skutkuje wyższą punktacją. Jest jednak w Global Storm kilka kwestii, które nie pozwalają wystawić grze wyższej noty. O pierwszej już wspomnieliśmy – to zaledwie przeciętna grafika. O wiele bardziej irytujący jest fakt ograniczonej ilości save'ów na misję. O ile na „easy" nie ma z tym problemu i pięć wystarczy, o tyle im wyższy poziom trudności, tym save'ów mniej. Nie trzeba chyba dodawać, że irytacja w razie niepowodzeń wzrasta. Mapy są dość obszerne i naprawdę czasami nie wiadomo, kiedy „zużyć save'a". Mniej zawziętych graczy z pewnością zniechęci to do gry. Z kolei ci, którzy zagrają na „easy" szybko ujrzą napis „game over" - zaledwie cztery rejony, w których toczą się walki to nie oszałamiająca ilość. Przyczepić się również można do dziwnego i piskliwego głosu jednego z dowódców, którego rozkazy słyszymy w czasie misji. Ale właściwie to już wszystko. Conflict: Global Storm jest w sumie grą udaną, choć na pewno nie przełomową. Ot po prostu: średniak.

■ Mastermind

„WIDAĆ, ŻE AI PRZECIWNIKÓW ZOSTAŁO PODRASOWANE"

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Trening, zróżnicowane zadania
- Nierówny poziom trudności, ograniczone save'y

- Filmiki, niektóre lokacje, animacja
- Przeciwnicy, niektóre lokacje

DŹWIĘK
- Świetna muzyka, odgłosy otoczenia, tłumik (!)
- Śmieszny i dziecinny głos dowódcy

ŻYWOTNOŚĆ
- Tryb multi, różne rozwiązania zadań
- Nie za długa, irytujący system zapisywania

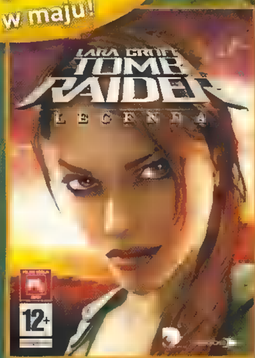


KONKURS

Pytanie: Wymień przynajmniej 3 modelki, które wcieliły się w rolę Lary Croft.

Do wygrania: 15 sztuk gry Tomb Raider: Legenda oraz gadżety!

Polska wersja językowa już w maju!



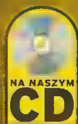
Sponsorem nagród jest firma:



www.cenega.pl www.traider.pl

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.







INFO

PREMIERA JUŻ JEST

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

Spotkanie na szczycie, wielki finał, piłkarskie święto! Do bratobójczej walki staje Championship Manager 2006 i Football Manager 2006!

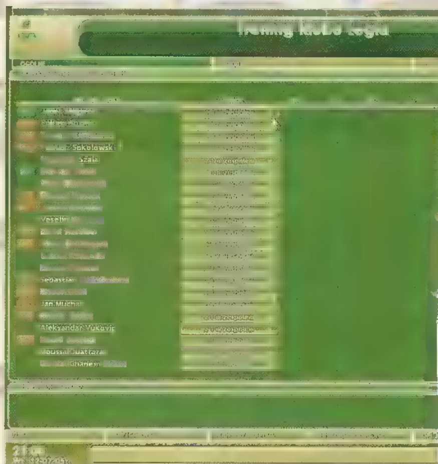
Fani piłkarskich menadżerów mają ostatnio wiele powodów [illegible] radości. W zeszłym [illegible] zrecenzowaliśmy Football Manager 2006, [illegible] w tym miesiącu wzięliśmy [illegible] tapetę Championship Manager 2006.

Na wstępie tamtej recenzji wyjaśniałem, że Football Manager 2006 to tak naprawdę najnowszy Championship Manager, tylko pod zmienioną nazwą, bo prawa do owego tytułu ma Eidos, z którym twórcy serii już nie współpracują. Żeby wszystko było jasne: najnowszy Championship Manager 2006 to tylko stara nazwa dla nowego tytułu, stworzonego przez zupełnie inną firmę, a nie Sports Interactive – twórcę serii. Uff, strasznie to zawiłe, ale gdy w grę wchodzą duże kwoty, sytuacja z reguły bywa skomplikowana.

[illegible] CZY COLA?

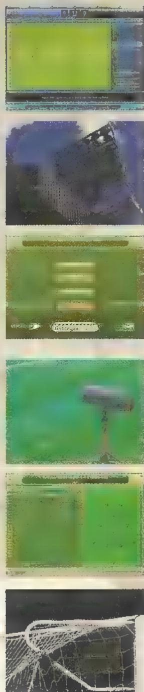
Być może fani starego Championship Manager'a, w którego pogrywali od lat, będą rozjuszeni tym, co powiem, ale nie zamierzam tego ukrywać. Dla kogoś, kto przygodę z piłkarskimi menadżerami zaczął niedawno, wybór pomiędzy Football Manager 2006, a Championship Manager 2006, to dylemat typu kupić Pepsi czy Coca Colę? Oba napoje smakują podobnie i podobne są te dwie gry. Oczywiście nietrudno znaleźć różnice, ale generalnie oba tytuły są bardzo dobre i oferują tę samą rozrywkę na tym samym (pięciogwiazdkowym) poziomie.

Championship Manager'a 2006 wyróżnia GamePlanTM 3D, czyli zupełnie nowy engine meczowy, który upodabnia pokazywane spotkania do telewizyjnych relacji. Wygląda to rzeczywiście nieźle, a możliwości zabawy z kamerą jest naprawdę wiele. Co więcej, ów system pozwala w dowolnej chwili wpływać na taktykę drużyny, zmieniać ustawienie piłkarzy na boisku itp. W ogóle, pod tym względem Championship Manager 2006 wypada rewelacyjnie. Przyznam szczerze, że ilość taktycznych opcji przyprawiła mnie o przysłowiowy zawrót głowy! Czego tu nie ma?! Jest chyba wszystko, co wiąże się z piłkarskim rzemiosłem. Każdemu piłkarzowi możemy ustawić szereg algorytmów zachowania, uwzględniających między innymi rodzaj podań,



„CHAMPIONSHIP MANAGER'A 2006 WYRÓŻNIA ZUPEŁNIE NOWY ENGINE MECZOWY, KTÓRY UPODABNIA POKAZYWANE SPOTKANIA DO TELEWIZYJNYCH RELACJI"

„CZEGO TU NIE MA?! JEST CHYBA WSZYSTKO, CO WIĄŻE SIĘ Z PIŁKARSKIM RZEMIOSŁEM"



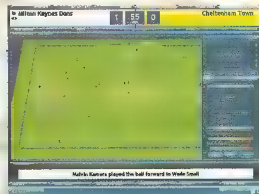
Polska GOOOLA!

agresywność wślizgów, sposób dośrodkowania piłki, a nawet mentalność. Na podobnym poziomie stoją opcje treningowe, w stworzeniu których pomógł Mervyn Day – menedżer angielskiego Charlton Athletic. Możliwość podziału zawodników na grupy i tworzenia harmonogramów ćwiczeń, z uwzględnieniem różnych typów zajęć przypisanych do danych godzin i przyporządkowaniem fizjoterapeutów oraz wybraniem intensywności treningu robi wrażenie. Od tej strony Championship Manager 2006 wypada lepiej od swojego konkurenta. Będąc przy zawodnikach trzeba jeszcze wspomnieć o nowej opcji trybu rozmowy z piłkarzami, która ma pomóc w utrzymaniu wysokiego morale podopiecznych.

Bycie menadżerem piłkarskim to nie tylko prowadzenie drużyn. Trzeba jeszcze zatroszczyć się o finansowy byt klubu – np. o wpływy z biletów, rozbudowę stadionu itp. Jeżeli idzie o interfejs, nie można się do niczego przyczepić – jest on przejrzysty, dobrze pomyślany i funkcjonalny, a nawigacja łatwa. Doszły też nowe ekrany – jednym z nich jest okno statusu gracza dostarczające wszystkich najważniejszych informacji na temat zawodnika – wreszcie to, czego tak brakowało! Bardzo przydatną rzeczą jest także specjalna opcja pozwalająca sprawdzić formę przeciwników – możliwość symulacji meczów z ich udziałem może dostarczyć nieocenionej pomocy podczas przygotowania własnej drużyny.

W Championship Manager 2006 kluczem do zwycięstwa może okazać się skauting. Znacząco rozbudowane opcje wyszukiwania i pozyskiwania zdolnych piłkarzy oraz młodych talentów odegrają istotną rolę w budowaniu drużyny marzeń, która powalczy o trofea w Pucharach. I to nie tylko europejskich – grze można spróbować szczęścia w co bardziej prestiżowych, światowych turniejach.

Prawdopodobnie męczy Was teraz pytanie, który piłkarski menadżer wybrać? Niestety nie mogę dać Wam Drodzy Czytelnicy jednoznacznej odpowiedzi – obydwa są równie dobre i ktoś, kto lubi tego rodzaju zabawę, może śmiało zakupić jeden i drugi. W zasadzie, to już kwestia przyzwyczajenia oraz osobistych preferencji – pijasz Colę czy Pepsi? ■ **Pamp**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Liczne zmiany i ulepszenia względem poprzedniczki
- Za wolno się wczytuje

[illegible]
- Engine odpowiadający za wizualizacje meczów
- Co można zarzucić tabelkom?

DŹWIĘK
- Nie będę wpisywał nic na siłę
- Nie jest to typ dobrze udźwiękowionej gry

ŻYWOTNOŚĆ
- Tak rozbudowana, że starczy na miesiące
- Nie stwierdzono

OGÓLNIE: CM [illegible]

DETALE

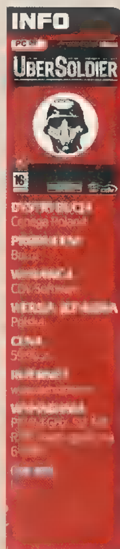


PREMIERA JUŻ JEST

UBERSOLDIER

Twórcy gier dobrze wiedzą, że najlepszymi ofiarami wirtualnych pogromów są źli naziści. Kolejna przeciętna strzelanka osadzona w realiach II Wojny Światowej? Nie tym razem!

INFO



Ostatnimi czasy przez mój komputer przewinęło się kilkadziesiąt różnych shooterów, ale były [illegible] tytuły, o których zapominałem zaraz po skończonej zabawie. I kiedy nic [illegible] zapowiadało zmiany, [illegible] horyzoncie znienacka pojawił się UberSoldier. Choć mamy do czynienia z pozycją stworzoną z odgrzewanych schematów, sposób połączenia tych wszystkich oklepanych rozwiązań to poezja i absolutne mistrzostwo świata.

UberSoldier pokazuje alternatywną wizję II Wojny Światowej. Jest 1944 rok, ale III Rzesza wcale nie chyli się ku upadkowi, ponieważ faszyści zaczęli wskrzeszać zabitych żołnierzy. Jednak proces rezurekcji prowadził do uszkodzeń mózgu, co utrudniało kontrolowanie owych jednostek. Karl Stolz, niemiecki oficer zabity podczas zasadzki, miał być jednym z pierwszych idealnych i całkowicie posłusznych żołnierzy. Szkopuł w tym, że wskrzeszeni wojacy są posłuszni tylko pierwszej osobie, którą usłyszą po przebudzeniu. Zaś w trakcie eksperymentu do laboratorium wdarł się ruch oporu... Jak się pewnie domyślasz Drogi Czytelniku, z powodu tych wydarzeń zamiast zabijać Aliantów, przyjdzie Ci walczyć ze swoimi demonicznymi stwórcami.

FAST AND FURIOUS

To prawda, że można się czepiać fabuły i wytykać jej brak oryginalności albo logiki. Kilka cierpkich słów dałoby się powiedzieć także o dwóch specjalnych zdolnościach bohatera. Pierwszą z nich jest trwałe zwiększanie stanu zdrowia. Aby uzyskać dwa dodatkowe punkty życia, trzeba w przeciągu krótkiego czasu zadźgać nożem trzech oponentów. Twórcy nawet nie próbują wytłumaczyć, skąd po wskrzeszeniu mamy taką zdolność i czemu tak się dzieje. Po prostu tak jest i koniec. Za jeszcze bardziej bezsensowny motyw należałoby uznać psychiczną tarczę, którą bohater potrafi roztaczać wokół siebie. Owa mentalna bariera zatrzymuje w bezpiecznej odległości kule (motyw wzorowany na zdolności Neo z pierwszego Matrixa, powtórzonego potem w dwójce podczas konfrontacji z Merowingiem). Co więcej, zatrzymane kule mogą posłużyć jako broń – wystarczy podbiec do przeciwników i wpakować w ich ciała wiszące w powietrzu pociski. Trzeba przyznać, pomysł oryginalny, a technika walki fajna i skuteczna w ciasnych korytarzach. Niestety ten element dorzucono bez zatroszczenia się o spójność świata gry, tylko dlatego, że jest cool. A takich przykładów można podać więcej (np. przeciwnicy ze zdolnością telekine-

„PRZECIWNICY ZALEWAJĄ NAS FALAMI, NICZYM NAWROTY GORĄCZKI U CIĘŻKO CHOREGO, LEŻĄCEGO W MALIGNIE"

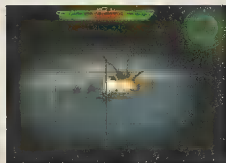






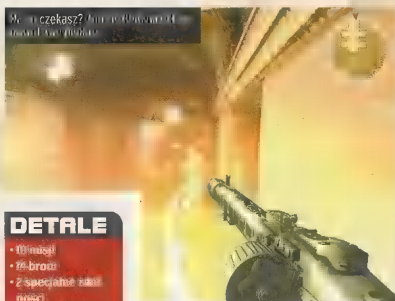






zy). Ale nie w tym rzecz, nie chodzi o czepianie się szczegółów. W gruncie rzeczy to tylko nie psujące przyjemności obcowania z UberSoldier detale, o których nie myśli się podczas zabawy. Po prostu nie ma na to czasu. Gra jest piekielnie szybka, ekstremalnie emocjonująca, a na dodatek wciąga jak wir. Mamy tu mnóstwo walki, ale nie są to zwykłe strzelaniny i anemiczna wymiana ognia pomiędzy ufortyfikowanymi żołnierzami. Przeciwnicy zawsze występują w przeważającej liczbie, są szybcy, inteligentni, współpracują ze sobą, i co najważniejsze, są diabelnie agresywni! Zalewają nas falami, niczym nawroty gorączki u ciężko chorego, leżącego w malignie. W internecie spotkałem się z opinią, że potyczki w UberSoldier są „fast and furious" (szybkie i wściekłe), co rzeczywiście stanowi ich doskonałe podsumowanie. W tej grze walka jest gorączkowa, brutalna, pełna podskórnej agresji. Sam nie wiem, jak jednoznacznie ją określić, jak twórcom udało się stworzyć taki niesamowity klimat oraz osiągnąć tę niebotyczną grywalność. I właśnie to jest ten najważniejszy powód, dla którego o tej grze nie da się zapomnieć po wyłączeniu komputera. Potężny skok adrenaliny oraz ogromne, towarzyszące zabawie emocje, zapamiętacie na długo, bo mało gier dostarcza równie silnych przeżyć!

„W GRZE UŚWIADCZYMY NIEWIELE RZECZY, KTÓRYCH NIE MOŻNA PRZESUNĄĆ, ZDEFORMOWAĆ LUB ZNISZCZYĆ"



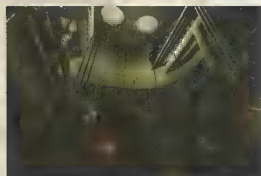
Na co czekasz? [illegible]

DETALE

- 10 misji
- 14 broni
- 2 specjalne zdolności
- 3 poziomy trudności
- Alternatywna historia II Wojny Światowej

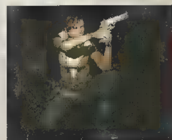
TO [illegible] PIĘKNE I RZECZYWISTE

Kolejna rzecz, która urzeka w UberSoldier to oprawa wizualna. I bynajmniej nie chodzi o to, że gra wykorzystuje najnowsze technologie, a wszystko wygląda prześlicznie. To znajdziemy także w innych shooterach. Recenzowany właśnie tytuł wyróżnia wykorzystanie Advanced Rag Doll (kukiełka) Technology. Dzięki niemu każdy przedmiot i osoba jest opisana przez zestaw fizycznych atrybutów, co znajduje odbicie w ogromnych możliwościach przekształcania środowiska. W grze niewiele uświadczymy rzeczy, których nie można przesunąć, zdeformować lub zniszczyć. Jeszcze lepiej widać to na przykładzie przeciwników – wysadzeni w powietrze, czy zestrzeleni z dużych wysokości, lecą i spadają w naturalny sposób, zaś po zderzeniu z ziemią ich ciała ulegają deformacji. Swoją drogą, specjalny algorytm odpowiadający za symulowanie wybuchów i rozchodzenie się fali uderzeniowej



sprawdza się doskonale. W sumie, za interakcję ze światem i oprawę graficzną grze należy się ocena celująca. Niestety dźwięk nie stoi już na tak wysokim poziomie, zaś dialogi wołają o pomstę do nieba. Choć, jak mówiłem wcześniej, to tylko nieistotne detale.

W UberSoldier dostajemy fantastyczną wersję historii, jednak przedstawiony świat jest rzeczywisty oraz przekonywujący! Za to należą się twórcom wielkie brawa – mają świadomość, że opowiadają nam bajkę, ale robią to w przekonujący i urzekający sposób. Co więcej, ta bajka jest piekielnie emocjonująca, wciąga (uzależnia?) niczym narkotyk i zapada w pamięć. UberSoldier zdecydowanie wybija się ponad przeciętność, a większość strzelanek może tylko pomarzyć o tak fenomenalnej grywalności. ■ **Pamp**





PRAWDZIWA PRZEMOC

W większości gier mamy do czynienia z nierzeczywistą przemocą w wydaniu komiksowym (czytaj latające kończyny i mnóstwo flaków). Zaś w UberSoldier przemoc jest o wiele bardziej realna, odrażająca i okrutna.



Eksperymenty nazistów na ludziach są naprawdę odrażające



Zabici przeciwnicy zostawiają po sobie dużo posoki



Szlachtowanie wrogów, czyli drastyczna metoda podnoszenia stanu zdrowia

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Walka będąca niezapomnianym przeżyciem
- ⊖ Nie będę czepiał się detali

GRAFIKA
- Wszystko, co widać na ekranie jest ok
- Bardzo duże wymagania sprzętowe

DŹWIĘK
- ⊕ Jęki konających, odgłosy broni
- ⊖ Drewniane dialogi

ŻYWOTNOŚĆ
- Po Normal od razu mamy ochotę odpalić ją na Hard
- Brak trybu Multiplayer

OGÓLNIE: [illegible]





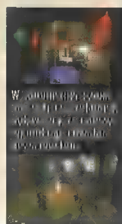
PREMIERA JUŻ JEST

INFO



[redacted]

SWAT4 SYNDYKAT



Dobra koleś koniec z [redacted]

Wstyd przyznać, ale w natłoku gier lepszych i gorszych, SWAT 4 jakoś mi umknął. Z tym większą chęcią zabrałem się za podstawkę (żeby poznać grę od podstaw), aby potem połknąć dodatek.

Syndykat to dodatek z gatunku „must have". Gracze maniacy i [redacted] się [redacted] niego zapewne wyposażą, [redacted] tych, którzy się odrobinę wahają, zapewniam, [redacted] naprawdę warto. Dostępna dla pojedynczego gracza kampania ma [redacted] fabułę (Syndykat – stąd nazwa – rodziny [redacted] przejął brutalnie władzę [redacted] miejskim półświatku i tylko SWAT jest [redacted] stanie przywrócić porządek), [redacted] nie będziemy się [redacted] nią zbytnio wgłębiać, bo w przypadku dodatku nie to jest przecież najważniejsze.

W kwestiach zasad zabawy ani grafiki w zasadzie nic się nie zmieniło (poza trybem multi, o którym za chwilę). Ponownie kierujemy odziałem do zadań specjalnych i wykonujemy szereg misji, w których liczy się nie tylko ukatrupienie przestępców, ale również zapewnienie przeżycia osobom postronnym, które znalazły się w nieodpowiednim miejscu o nieodpowiedniej porze. Pewne zmiany zaszły w uzbrojeniu naszych komandosów. Po prostu dodano kilka nowych pukawek i sprzętu. Wśród czterech broni podstawowych dostajemy kilka użytecznych i mniej użytecznych zabawek. Osobiście za pewną pomyłkę uwa-żam Granatnik 40x46 mm, do którego dostępne są cztery rodzaje granatów (gumowe, gazowe, błyskowo-hukowe, kulkowe). Dlaczego? Z dwóch powodów. Po pierwsze: te same funkcje doskonale spełniają dostępne „luzem" granaty". Po drugie: jest to broń ciężka, nieporęczna i w większości zadań kompletnie nieprzydatna. Za to np. karabin snajperski Colt, czy mieszczący 200 naboi lekki karabin maszynowy – przypadły mi do gustu. Z kolei jeśli chodzi o broń lekką jakoś nie sprawdzał mi się paralizator cobra, choć może było to jeszcze kwestią małej wprawy. Idea tej zabawki zasadza się na oszołomieniu przeciwnika, którego można następnie aresztować, ale w moim przypadku trafieni bardzo szybko dochodzili do siebie i zanim zdołałem ich skuć, otwierali ogień. Za to dwie pozostałe bronie (9 mm i Mark 19) sprawdziły się dobrze w akcji. Jednakże muszę zaznaczyć, że to w zasadzie osobiste odczucia i preferencje innych graczy co do pukawek mogą być kompletnie odmienne. Dla porządku należy jeszcze wspomnieć, że teraz nasi komandosi mogą zostać wyposażeni w ładownicę, w której przenosi się dodatkowe naboje, flarę i noktowizor, o którego przydatności nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Co do zabawy w trybie multi, należy zaznaczyć, że tym razem może je prowadzić 10 graczy jednocześnie w trybie kooperacji. Autorzy do dostępnych już trybów dorzucili drużynową „walizkę". Jest to zabawa, która polega na odnalezieniu porzuconej gdzieś na poziomie walizki i przetransportowaniu jej w określonym czasie (ustala się go przed rozpoczęciem gry) do określonego miejsca. Dla utrudnienia gracz, który niesie walizkę nie może używać podstawowej broni ani biec, co sprawia, że staje się łatwym celem dla przeciwnej drużyny. Ciekawą opcją, którą dorzucono do zabawy jest też opcja głosowania. Każdy z graczy może w dowolnym momencie rozpocząć głosowanie nad czterema kwestiami: wyborem nowego dowódcy, zmianą mapy, zmianą trybu bądź wywaleniem kogoś z serwera. Wprowadza to do gry pewien porządek i swoistą demokrację. Muszę przyznać, że zabawa z walizką była przednia, jak zresztą i całe obcowanie z Syndykatem. Jeśli jeszcze nie mieliście okazji zetknąć się z tą grą, nadrabiajcie zaległości. Jest niezła i tyle. ■ **Mastermind**



W [redacted]



DETALE

[redacted]

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Równie wysoka jak w podstawce
- Dość trudna, ale można wybrać poziom

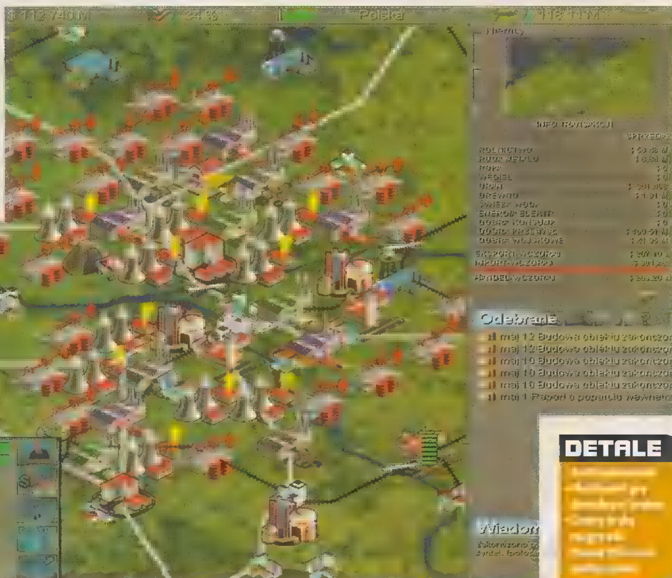
GRAFIKA
- Świetne animacje, poziomy, światła i cienie
- Brak

DŹWIĘK
- Komunikaty w czasie gry, rozmowy
- Odprawy nie przypadły mi do gustu

ŻYWOTNOŚĆ
- Jak na dodatek całkiem sporo zabawy...
- ...ale przecież mogli dorzucić coś jeszcze ;))

OGÓLNIE: S[redacted] to [redacted] do [redacted] Na [redacted] nie [redacted]





PREMIERA JUŻ JEST

DETALE

SUPREME RULER 2010

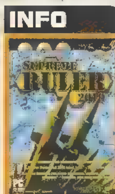
Ze sporym opóźnieniem dotarła do Polski jedna z najbardziej rozbudowanych strategii ekonomiczno-militarnych. Trudno zrecenzować na jednej stronie grę, do której podręcznik jest opasłym tomiszczem.

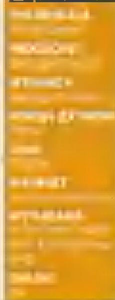
Supeme Ruler [illegible] to gra niezwykła. Kompleksowy model ekonomiczno-wojskowy onieśmiela wręcz swoją szczegółowością. [illegible] dodatek, mimo futurystycznego wątku, stanem wyjściowym [illegible] rozgrywki [illegible] autentyczne, współczesne dane o uzbrojeniu każdego kraju [illegible] naszym globie. Dzięki automatycznym aktualizacjom gra wciąż się rozbudowuje i weryfikuje. Takie efekty mogło osiągnąć jedynie małe, dedykowane [illegible] projektowi studio deweloperskie. Niestety, to co dało SR 2010 siłę, jednocześnie stało się jego piętą achillesową.

Problemy z grą zaczęły się od momentu podpisania przez autorów umowy dystrybucyjnej. Zaczęły się naciski na jak najszybsze doprowadzenie do premiery, co było niezrozumiałe dla perfekcjonistów z Battlegoat Studios – przecież produkt nie wykorzystujący najnowszych nowinek graficznych nie starzeje się zbytnio. W efekcie zdecydowali się na okrojenie gry z elementów, które nie działały w pełni sprawnie, postanawiając uaktywniać je w kolejnych aktualizacjach. Choć gra ma już rok, prace nad nią wciąż trwają pełną parą – trochę absurdalna sytuacja. Tarcia na linii autorzy – dystrybutor nasilały się, co zakończyło się rozwiązaniem umowy. Od tego momentu gra dostępna jest przede wszystkim w dystrybucji elektronicznej, co ma swoje zalety finansowe, ale bez obecności na półkach sklepowych pozostanie tytułem niszowym.

Polacy dostali więc okazję unikatową w skali światowej: normalne wydanie SR 2010.

INFO





Niestety, efekt końcowy działalności polskiego dystrybutora jest taki, że Battlegoat Studios oficjalnie przeprasza klientów z naszego kraju za lokalne wydanie. Nic dziwnego, bo w zasadzie schrzaniono wszystko, co tylko się dało. Zacznijmy od podstawowej kwestii: dystrybutor chwali się, że daje klientom dwie gry naraz. Chodzi o to, że w pudełku znajduje się zarówno wersja polska, jak i angielska. Oczywiście nie da się ich zainstalować jednocześnie, bo przecież to ten sam produkt, ale są i weselsze aspekty sprawy. Wydanie wersji oryginalnej nie było ustalone z autorami, w związku z czym nie podlega ona aktualizacji, co w świetle strategii Battlegoat Studios czyni ją bezwartościową. Jednak i tak pozostaje to lepszym elementem pakietu.

Wersja PL nie tylko została niechlujnie przetłumaczona, na dodatek nie da się w niej zagrać w trybie kampanii. Wyjaśnijmy mechanizm: gra zaczyna się od map szczegółowych regionu, po zwycięstwie stan ekonomii, badań, uzbrojenia itp. przechodzi do następnej misji, obejmującej większy wycinek ziemi. Banda wesołych jajcarzy od lokalizacji pozmieniała nazwy plików ze scenariuszami, nie modyfikując wewnętrznych odniesień, więc program nie umie znaleźć kolejnej mapy. Można to naprawić ręcznie, bo gra ma strukturę otwartą, przyjazną autorom modów, ale... chyba nie tak wydaje się profesjonalne lokalizacje.

W kwestii samego tłumaczenia szkoda się wypowiadać. Miejscami tekst się urywa, lub przechodzi do innej części okna, na dodatek przełożono absurdalnie pewne nazwy własne. Przykładowo z nieznanych powodów postanowiono spolszczyć termin „Land Warrior" – w efekcie mamy System Wojownik Pieszy.

Pyszne, po prostu pyszne. Na koniec wisienka: instrukcja, choć opasła, dotyczy pierwszej wersji gry, a na płytce znajduje się... czwarta.

SR 2010 to gra warta uwagi dla wszystkich smakoszy strategii. Pozbawiona fajerwerków, ale jednocześnie niewiarygodnie rozbudowana, daje zajęcie na wiele dni – samo opanowanie podstaw może trwać godzinami, a co dopiero doprowadzenie stylu gry do perfekcji. Choć wciąż zawiera sporo niedoróbek, to cały czas się rozwija i ulepsza. Taki tytuł nie zasłużył na krzywdę, jaką jest polska edycja. Polecamy zakup przez sieć, namiary można znaleźć na oficjalnej stronie gry. Po co kupować coś, co sprzedawane jest w naszych sklepach, [illegible] przypomina raczej nieudolny mod lub wersję beta? ■ Lucas the Great

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Niebywała złożoność
- Wysoki poziom trudności

GRAFIKA
- Mapy oparte na zjęciach satelitarnych
- Spartańska szata graficzna

DŹWIĘK
- Efekty wystrzałów
- Wycięta muzyka tła (ukryta na płycie)

ŻYWOTNOŚĆ
- Wiele map, wiele strategii, aktualizacje
- Brak opcji hot seat w trybie turowym

OGÓLNIE: [illegible]

PREMIERA [illegible]

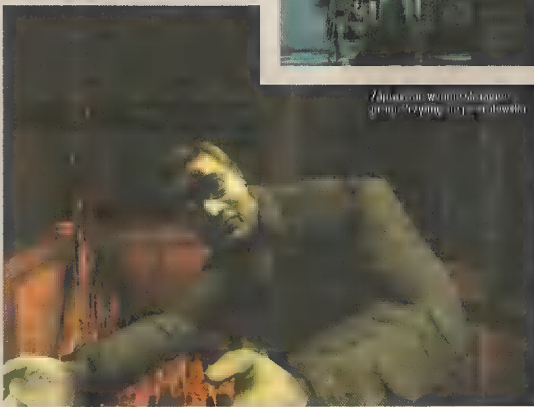
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Dobrze wam radzę – nie grajcie w tę grę po zmroku i przy zgaszonym świetle. O ile oczywiście nie chcecie dostać ze strachu zawału bądź pomieszania zmysłów.

Call [illegible] to bez wątpienia najstraszliwszy z pecetowych horrorów. [illegible] przebiją go [illegible] problemy z reinstalacją Windowsów ;).

Ta nietypowa, bo oparta w dużej mierze na twórczości H. P. Lovecrafta, gra przygodowa z ostro zarysowaną linią fabularną ma wszystko, co potrzebne kandydatowi do tytułu gry roku. Intrygującą historię, której elementy układają się w całość wraz z upływem czasu, przejmujące udźwiękowienie i muzykę, niezgorszą grafikę, a przede wszystkim soczysty klimat osaczenia, który nie daje zasnąć długo po zakończeniu zabawy. Doprawdy niewiele tytułów może posłużyć się takim zestawem udanie zaimplementowanych do gry elementów. Jako się rzekło gra, na co zresztą jednoznacznie wskazuje tytuł, oparta została na twórczości H. P. Lovecraft. Nie jest to w żadnym razie komputerowa wersja jednego z opowiadań, ale czytelnicy twórczości autora nazywanego „Cieniem z Providance" znajdą w czasie zabawy sporo odniesień do dzieł mistrza (najwięcej do „Widma nad Innsmouth", z którego zaczerpnięto kilka wątków i bohaterów). Akcja gry rozpoczyna się nocą w Bostonie, w którym doszło do dziwnych i niewyjaśnionych wydarzeń. Grupa psychopatycznych wyznawców kultu Dagona skryła się w mrocznej rezydencji i stamtąd pruła do policji jak do kaczek. Ty jako prywatny detektyw Jack Walters wchodzisz do środka i tak zaczyna się ta niesamowita historia.

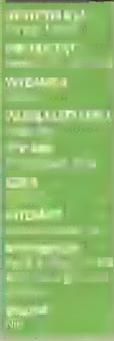




„POCZUCIE GROZY I STRACHU, JAKIE TOWARZYSZY NAM OD PIERWSZYCH MINUT ZABAWY JEST NIE DO OPISANIA!"

INFO



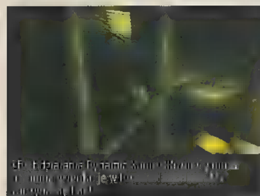


W czasie akcji odkrywasz coś przerażającego, co sprawia, że lądujesz na długi czas w wariatkowie. Amnezja sprawia, że po opuszczeniu szpitala nie pamiętasz zdarzeń, które miały miejsce tamtej nocy w Bostonie. Wracasz do pracy i otrzymujesz zlecenie od niejakiego Arthura Andersona. Masz pojechać do Innsmouth, aby zbadać sprawę

„GRAFICY W KARYKATURALNYCH I NIECO UŁOMNYCH POSTACIACH POTRAFILI ZAWRZEC NIEOPISANĄ GROZĘ"



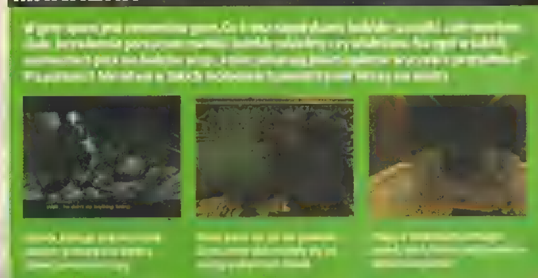
zniknięcia jednego z jego podwładnych. I niczym na kartach „Widma nad Innsmouth" – jedziesz zdezelowanym autobusem z dziwnym kierowcą o zszarzałej, jakby łuskowatej skórze, którego zamglone oczy sprawiają takie wrażenie, jakby nigdy się nie zamykały. A w mieście.... Okazuje się, że większość mieszkańców Innsmouth właśnie w taki upiorny sposób wygląda. Poruszają się niezdarnie, przypominają raczej skrzyżowanie ryb i żab, niż ludzkie istoty. Poczucie grozy i strachu, jakie towarzyszy nam od pierwszych minut zabawy jest nie do opisania! (I nie trzeba



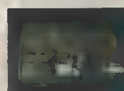
[illegible]

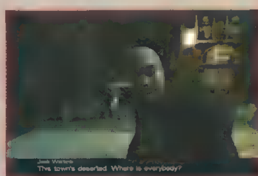
MAKABRA

[illegible]



wcale czytać wcześniej opowiadań mistrza, choć ich znajomość z pewnością pozwala lepiej wczuć się w doskonały klimat). Przedstawiciele lokalnej społeczności, mimo że początkowo nie wyrządzają ci żadnej krzywdy, potrafią przestraszyć w najbardziej nieoczekiwanym momencie. Duża w tym zasługa grafików, którzy w karykaturalnych i nieco ułomnych postaciach potrafili zawrzec nieopisaną grozę. Początkowo kręcisz się po mieście, trochę wypytujesz, nikt nie chce za bardzo gadać, aż trafiasz na znanego z książki Zadoka Allena, który opowiada Ci nieprawdopodobną wprost historię, za mocny trunek oczywiście. A potem... potem czeka cię noc w hotelu i szaleńcza ucieczka z tego potwornego miejsca. By w końcu... Stop! I tak już za dużo zdradziłem z fabularnych zawiłości, ale nie mogłem się wprost powstrzymać tak rewelacyjna to historia! Zajmijmy się jednak sprawami technicznymi. Gra zaczyna się niczym przygodówka. Poznajemy zawiłości fabuły odszukujemy przedmioty, czytamy zapiski z dzienników i znalezione notatki. Wkrótce, gdy mieszkańcy Innsmouth wykazują już jawną niechęć do naszej osoby, zabawa zmienia się w skradankę. Ostatecznie przechodzi w ostrą strzelaninę, choć wszystkie gatunki bezustannie się przeplatają. Wraz z upływem czasu w nasze ręce wpadają coraz to nowe pukawki od łomu (ukłon w stronę HL?) przez colta, strzelbę, Tommy Guna, Springfielda i inne. Rewelacyjnie odwzorowano system strzelania i celowanie. Nie ma żadnych głupawych krzyżyków pośrodku ekranu. Prawym klawiszem myszy mierzymy i jeśli uda nam się ustawić w odpowiedniej pozycji muszkę i szczerbinkę, głowa delikwenta rozpada się na krwawą miazgę. Jeśli nie trafimy w głowę, możemy trafić w nogę (przeciwnik zacznie kuleć) lub rękę







DETALE

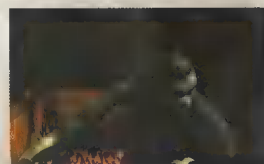
[illegible]



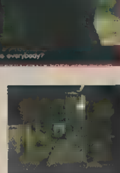
(wytrącając mu przy tym broń). Nasz bohater podobnie jak wrogowie ma kilka stref trafień i otrzymane obrażenie powodują u niego słabnięcie organizmu. Zaczyna się lekką zadyszką, słabszym widzeniem, (jeśli dostaniemy w głowę) lub utykaniem (postrzał w nogę). Na szczęście możemy leczyć się przy pomocy znalezionego sprzętu medycznego. Tę część również rozwiązano oryginalnie i w miarę realistycznie. Zaznaczamy strefy, które chcemy opatrzyć, a bohater wyciąga apteczkę i zakłada sobie bandaże. W tym czasie jest narażony na ogień przeciwników, więc dobrze jest znaleźć jakieś ustronne miejsce na medyczne zabiegi. Niesamowitym pomysłem autorów było zaimplementowanie do gry systemu, który określili mianem „Dynamic Sanity". Pokrótce chodzi o to, że nasz bohater może zwariować w obliczu potworności, które odkrywa! I tak np. kiedy w hotelu dociera do nas, że na zapleczu przechowywane są ludzkie pokawałkowane szczątki, obraz się rozmywa. Jack zaczyna szybciej oddychać i coś do siebie mamrotać. Gdy przez długi czas detektyw będzie narażony na różne okropieństwa, może umrzeć na zawał. Zresztą tak jak my przed ekranem... Ciekawe jest także to, że nasz bohater cierpi na lęk wysokości. W czasie gry sporo nachodzimy się po różnych rusztowaniach, dachach i rozpadających się belkach – a każde spojrzenie w dół owocować będzie zawrotami głowy, które utrudnią nam postrzeganie szczegółów (rozmyty i rozjechany obraz pozbawiony ostrości). To, co w COC: DCotE jednak bez wątpienia najlepsze, to atmosfera – budowany stopniowo przez zachodzące na ekranie wydarzenia niepokój, który pozostaje jeszcze na długo po wyłączeniu komputera. Przyznam się bez bicia, że to pierwsza gra, w której tak się przestraszyłem (gdy coś niespodziewanie wyskoczyło na mnie), że musiałem zrobić sobie krótką przerwę.

A wady? No cóż nawet tak znakomita gra się ich nie ustrzegła. Największą jest brak możliwości save'a w dowolnym momencie. To pozostałość konsolowa, bo COC: DCotE ukazał się najpierw na X-Box-a. Można ubolewać również nad sporą liniowością rozgrywki. Zawsze wszystko musimy robić w odpowiedniej kolejności i zazwyczaj wszelkie przesłanki, które pojawiają się w czasie zabawy pozwalają bezbłędnie określić, co należy w danym momencie uczynić. Choć obie wymienione wady mocno mi doskwierały, zdecydowałem się jednak na wysoką ocenę. Dlaczego zapytacie? No cóż – po prostu nie ma na pecetach straszniejszego horroru niż ten. I tyle. ■ **Mastermind**









WERDYKT

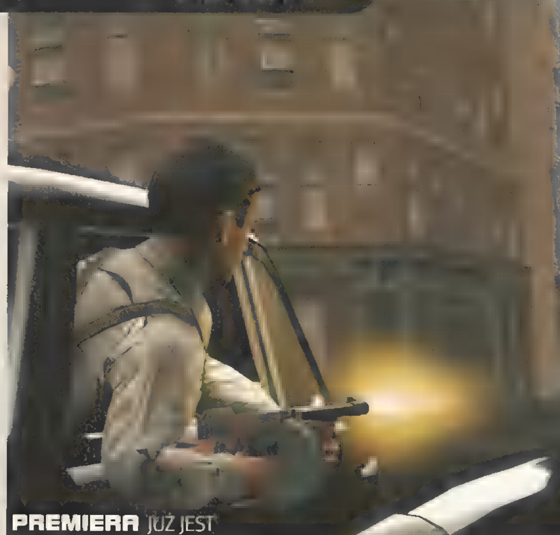
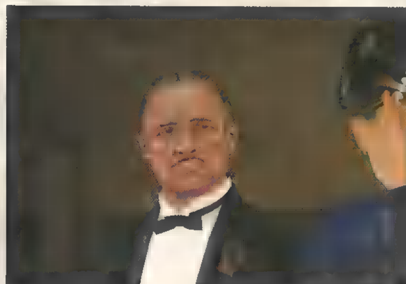
GRYWALNOŚĆ
- Zwiększający się stopień trudności, atmosfera, fabuła
- Save

GRAFIKA
- Efekty rozmycia, mieszkańcy Innsmouth, potwory
- HL jest o niebo lepszy...

DŹWIĘK
- Szepty, wycia, jęki, pomruki, gwizdy, świsty i muza
- Bohater w czasie zadyszki mówi jakby jej nie miał

ŻYWOTNOŚĆ
- 2 najtrudniejsze poziomy na początku zablokowane
- Liniowa aż do bólu zębów

OGÓLNIE: [illegible] na [illegible] ale [illegible]

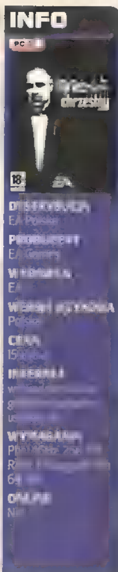

PREMIERA JUŻ JEST

OJCIEC CHRZESTNY

Większość gier inspirowanych filmowymi hitami okazywała się co najmniej przeciętna. Czy ogromne pieniądze wpompowane przez EA w grę Ojciec Chrzestny sprawią, że stanie się "propozycją nie do odrzucenia"?

INFO

PC



DYSTRYBUCJA
EA Polska
PRODUCENT
EA Games
WYDAWCA
EA
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
Nie

Trylogia Ojca Chrzestnego należy do prawdziwych klasyków kina. Przez wielu uważana jest [illegible] najlepsze filmy [illegible]h-czasów, stąd też przeniesienie [illegible]rii [illegible] ekran komputera było dużym wyzwaniem, nawet dla takiego giganta jak EA. Chociaż efektu tych zmagań nie można uznać za porażkę, to mimo wszystko zwycięstwo jest tylko połowiczne. Autorzy postarali się [illegible] oddanie klimatu tamtych burzliwych czasów, zatrudnili większość aktorów, których pamiętamy [illegible] filmu (brakuje niestety Ala Pacino), ale grze zabrakło kilku elementów, żeby stać się przebojem.

Zaczynamy zabawę jako młody kryminalista parający się drobnymi włamaniami i rozbojami. Zostajemy zauważeni przez ludzi Corleone i od tej pory nasza "kariera" w mafijnym świecie rusza z kopyta. Na początku wykonujemy mniej istotne misje polegające na sklepaniu kilku kolesi, wymuszeniu haraczu czy zawiezieniu innych w konkretne miejsce samochodem, ale z czasem stajemy się bohaterem znacznie bardziej dramatycznych wydarzeń, co doprowadzi nas na najwyższe szczeble mafijnej rodziny. I tu właśnie pojawia się pierwsza skaza na obrazie dzieła EA. Przekombinowano trochę z akcją i nie do końca sprzężono ze sobą dwa wątki: liniowy związany z fabułą i nieliniowy pozwalający na tzw. swobodną eksplorację. Ten pierwszy jest nawet wciągający, ale w dużej części rozmija się z filmowym odpowiednikiem, a drugi, choć naprawdę ogromny, w przeważającej części jest monotonny i powiela stale ten sam wątek - zdobyć jak największe terytorium poprzez pacyfikację kolejnych sklepów i obszarów. W przeciwieństwie do wzorca tego gatunku, czyli GTA, gdzie oba wątki genialnie ze sobą współgrały i nawzajem się uzupełniały, w tym przypadku po prostu czasami wieje nudą. Naszym zdaniem więcej (i ciekawiej) działo się choćby w Mafii, grze utrzymanej w podobnej konwencji, ale o bardziej zróżnicowanej grywalności. W Ojcu Chrzestnym również system walki jest zbyt

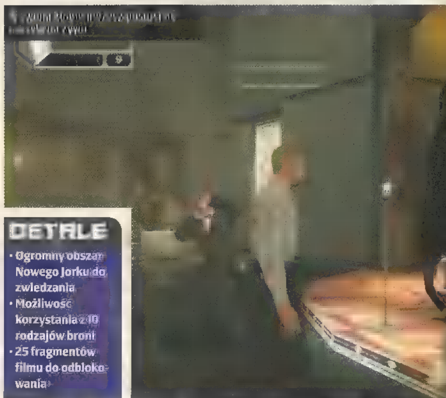



„WĄTEK FILMOWY JEST NAWET WCIĄGAJĄCY, ALE W DUŻEJ CZĘŚCI ROZMIJA SIĘ Z FILMOWYM ODPOWIEDNIKIEM"

chaotyczny. Sposób wykonywania niektórych kombinacji, w którym poruszamy myszką, kilkoma przyciskami klawiatury i jeszcze guzikami myszki sprawia, że gdy jesteśmy otoczeni, wynik pojedynku jest w zasadzie przesądzony. Nic dobrego nie można też powiedzieć o jeździe samochodami - kierowanie nimi jest dalekie od ideału i przypomina prowadzenie kartonowych modeli.

Możemy za to śmiało pochwalić klimat tamtych czasów - ulice miasta, bohaterowie, muzyka i dialogi bardzo zgrabnie nawiązują do filmowej trylogii i sprawiają sporą przyjemność graczom. Trochę lepiej mogłaby wyglądać grafika (szczególnie pojazdów) i animacja postaci, ale poza tym produkcja EA nie odbiega zbytnio od współczesnych standardów.

Komu Ojciec Chrzestny przypadnie do gustu? Przede wszystkim graczom kochającym filmowy oryginał, ale także tym, którzy lubią prać przeciwników, jeździć brawurowo samochodami i odpowiada im rozwój akcji podobny do GTA. Oczywiście porównywanie obu tych tytułów pod



DETALE

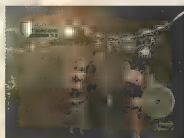
- Ogromny obszar Nowego Jorku do zwiedzania
- Możliwość korzystania z 10 rodzajów broni
- 25 fragmentów filmu do odblokowania

„ULICE MIASTA, BOHATEROWIE, MUZYKA I DIALOGI BARDZO ZGRABNIE NAWIĄZUJĄ DO FILMOWEJ TRYLOGII"

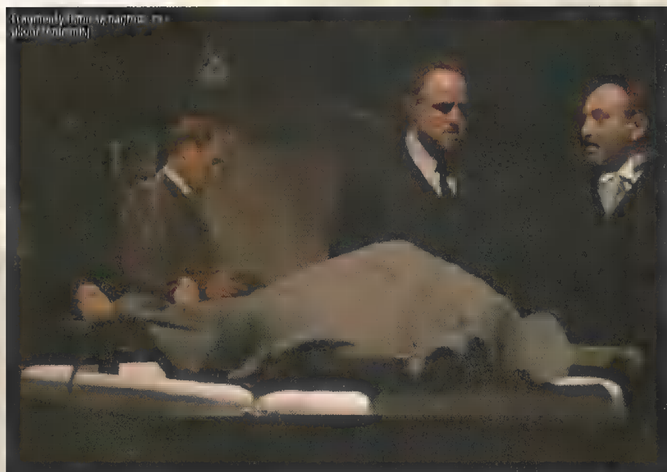
JAK SIĘ DOSTAŁEM NA PLAN...

[illegible] bie postaci nie jest niczym nowym i występuje w wielu wsp[illegible] m stworzony [illegible] w miarę szybki i pozwala osiągnąć niezły efe[illegible] jest to, że dopiero w czasie rozgrywki do[illegible] ak wiele daje "spersonalizowanie" kierowanego przez siebie [illegible] e rolę i w czasie scenek prze[illegible] masz [illegible] oto [illegible] ścia pasjonującej historii









każdym względem stawia produkt EA na straconej pozycji, ale nie oznacza to wcale, że gierkę spisujemy na straty. Tym bardziej, że jej polska wersja z pewnością przyciągnie przed ekrany graczy mniej obeznanych z językiem angielskim, a niewygórowane wymagania systemowe pozwolą bawić się z rozsądną szybkością również właścicielom niezbyt mocnych konfiguracji.

■ **Jacek Pietruszczak**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Największą frajdę sprawiają dodatki
- Wiele kluczowych elementów niedopracowano

[illegible]
- ⊕ Postacie są ładne i realistycznie się poruszają
- ⊖ Miasto jest monotonne i łatwo się w nim zgubić

DŹWIĘK
- Główny temat jest mistrzowski
- Nie wszystkie kawałki pasują do klimatu

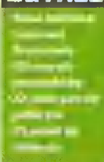
ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Około 30 godzin zabawy
- Brak trybu multiplayer, ale może to i dobrze...

OGÓLNIE: [illegible] filmu [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

DETALE



THE SIMS 2: WŁASNY BIZNES

Od czasu pierwszej gry z serii, miliony graczy na całym świecie zadawało sobie pytanie: co robią simy, gdy są w pracy.

INFO



Trzeci oficjalny dodatek do The Sims 2 pod tytułem „Własny Biznes" [illegible] zadanie na nie odpowiedzieć.

Po wypełnionym na przemian nauką i imprezami „Na Studiach" i hulankach znanych z „Nocnego Życia" nadeszła pora na zadanie dużo poważniejsze: simy muszą zarobić na własne utrzymanie poprzez prowadzenie własnego przedsiębiorstwa. W tym celu wystarczy wykonać jeden telefon i możemy otworzyć skromny domowy interes prowadzony przez członków rodziny, bądź kupić działkę w nowej handlowej dzielnicy: Lazurowej Promenadzie. A jakiż to biznes można rozkręcić w świecie simów? Ilość możliwości jest wręcz porażająca. Można prowadzić wyspecjalizowane obiekty, jak np.: salon fryzjerski, restaurację, sklep z zabawkami, salon samochodowy, salon gier czy wiele, wiele innych. Jeśli chodzi o sam lokal, można go urządzić na każdy możliwy sposób, dzięki wielu nowym obiektom, nie tylko użytkowym ale i dekoracyjnym. Aby umożliwić kontrolowanie całej biznesowej machiny, wprowadzono nowy interfejs dotyczący naszego przedsiębiorstwa. Dzięki niemu możemy ustalać ceny produktów, sprawdzać zaufanie klientów do naszej firmy, kontrolować pracowników czy uzupełniać towar za pomocą narzędzia hurtowni. Dzięki niemu możemy kupować po niższej niż normalnie cenie przedmioty, które potem w naszym sklepie z zyskiem odsprzedamy naszym klientom. Sprzedawać można prawie wszystkie obiekty dostępne w grze, od telefonów po samochody. Za pomocą takich obiektów jak kiosk z kwiatami czy warsztat zabawkarski można również produkować własne towary. Czym jest jednak nawet najlepiej wyposażony sklep bez klientów? Ci na szczęście zakupy bardzo lubią i na ich brak narzekać nie możemy. Klientem trzeba się zająć: porozmawiać, zaprezentować towar, na rozmaite sposoby zachęcić do zakupu. Jeśli klienci zostaną dobrze obsłużeni, zyskujemy od nich tzw. gwiazdki zaufania, dzięki którym nasza firma awansuje na wyższy poziom i zdobywa punkty, za które można kupić rozmaite premie. Jedna osoba nie podoła zajmowaniu się jednocześnie kasą, klientami i towarem, dlatego możemy zatrudnić pracowników. Każdy z nich ma swoje umiejętności i talenty. Simowie mogą się specjalizować w rozmaitych dziedzinach, takich jak np.: florystyka, kosmetyka, gotowanie i inne. W każdej z tych dziedzin można zdobyć trzy rangi: złotą, srebrną, lub brązową. Oczywiście, im bardziej utalentowany sim, tym więcej trzeba mu płacić. Każdemu z naszych podwładnych można przydzielić odpowiednie do jego umiejętności stanowisko: kasjera, magazyniera, kwiaciarki itp. Aby uczynić naszą firmę bardziej reprezentacyjną, można przydzielić pracownikom robocze ubrania. Dzięki temu w sklepie z zabawkami za ladą może stać kasjer w kostiumie goryla a towary zachwalać zamaskowany ninja. Idąc za ciosem, metamorfozę przeszła również muzyka. Tym razem w grze usłyszeć można kawałki elektroniczne. Prowadzenie własnego biznesu to ciężka praca. Trzeba dopilnować mnóstwa rzeczy, pracowników, klientów, towaru, nie mówiąc już o zyskach i stratach. Po tym





wszystkim prowadzenie normalnego życia, które powinno być esencją gry, jest praktycznie niemożliwe z prostej przyczyny: braku czasu. Nowy dodatek, tworzy zupełnie oddzielną grę, której celem jest robienie pieniędzy dla pieniędzy. ■ **Ress' Annah**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Skomplikowany model ekonomiczny
- Odsuwa na bok główny cel gry: prowadzenie rodziny

GRAFIKA
- Dodano kilka nowych efektów graficznych
- W stosunku do poprzedniczek bez większych zmian

DŹWIĘK
- Starannie opracowana, klimatyczna muzyka
- Po dłuższym czasie monotonne dźwięki męczą

ŻYWOTNOŚĆ
- Jak każde simsy: wciąga
- Skomplikowanie rozgrywki odstraszy niektórych

OGÓLNIE: [illegible] wiele [illegible]





NOWOŚĆ
NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

NOWY WYMIAR ROZRYWKI STAŁ SIĘ FAKTEM...
KOLEKCJA 21 NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH!

KOLEKCJA KLASYKI – FAR CRY – 16+
KOLEKCJA KLASYKI – TWIERDZA DELUXE – 12+
KOLEKCJA KLASYKI – MAFIA – 18+
KOLEKCJA KLASYKI – SACRED PLUS – 12+
KOLEKCJA KLASYKI – SYBERIA - ZŁOTA EDYCJA – 3+
KOLEKCJA KLASYKI – COMMANDOS™ ANTOLOGIA – 12+
KOLEKCJA KLASYKI – RAILROAD TYCOON™ ANTOLOGIA – 3+
KOLEKCJA KLASYKI – PRINCE OF PERSIA™ PIASKI CZASU – 12+
KOLEKCJA KLASYKI – SERIOUS SAM™ - ZŁOTA EDYCJA
KOLEKCJA KLASYKI – XIII – 16+

I WIELE, WIELE INNYCH...

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 24.90 PLN

KAŻDA GRA Z SERII **KOLEKCJA KLASYKI** TO:

- DOBRA CENA **24.90 PLN**
- ZAWSZE DRUKOWANA I WYCZERPUJĄCA **INSTRUKCJA**
- ZAWSZE KOMPLETNY **PORADNIK** PRZEJŚCIA GRY
- REKOMENDACJA **GRY-ONLINE.PL**
- MOŻLIWOŚĆ ZGARNIĘCIA **SUPER NAGRÓD** OD:

PORADNIK DO GRY – GRY OnLine www.gry-online.pl
DOBRY ZAKUP – GRY OnLine www.gry-online.pl



CREATIVE
NEC


Razer
telepizza




RMF MAXXX
GRY OnLine www.gry-online.pl

SPRAWDŹ NA **WWW.KOLEKCJAKLASYKI.PL**
W SPRZEDAŻY OD **19 MAJA 2006!**
W SERII **KOLEKCJA KLASYKI** ZNAJDZIESZ **21 REWELACYJNYCH GIER.**

Age of Wonders Antologia (Age of Wonders 1, Age of Wonders 2, Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika) ▪ **Commandos Antologia** (Commandos 1: Za linią wroga, Commandos: Zadania specjalne, Commandos 2: Ludzie odwagi, Commandos 3: Kierunek Berlin) ▪ **Dungeon Siege** ▪ **Far Cry** ▪ **Hidden & Dangerous Antologia** (Hidden & Dangerous 1 Deluxe Hidden & Dangerous 2, Hidden & Dangerous 2: Drużyna Szabla) ▪ **Lock On** ▪ **Mafia** ▪ **Myst Antologia** (Myst 1 Masterpiece, Riven, Myst 3) ▪ **Myth Antologia** (Myth 1: Upadli Władcy, Myth 2: Duszożerca, Myth 2: Chimera, Myth 3: Era Wilka) ▪ **Operation Flashpoint Platynowa Edycja** (Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Operation Flashpoint: Resistance) ▪ **Patrician 3** ▪ **Port Royale Złota Edycja** (Port Royale 1, Port Royale 2) ▪ **Prince of Persia Piaski Czasu** ▪ **Railroad Tycoon Antologia** (Railroad Tycoon 2, Railroad Tycoon 2: The Second Century, Railroad Tycoon 3, Railroad Tycoon 3: Coast to Coast) ▪ **Rainbow Six 3 Złota Edycja** (Rainbow Six 3 Raven Shield, Rainbow Six 3 Athena Sword) ▪ **Sacred Plus** ▪ **Serious Sam Złota Edycja** (Serious Sam Pierwsze Starcie, Serious Sam Drugie Starcie) ▪ **Syberia Złota Edycja** (Syberia 1, Syberia 2) ▪ **Tropico Antologia** (Tropico 1, Tropico 2, Tropico 2: Zatoka Piratów) ▪ **Twierdza Deluxe** (Twierdza 1, Twierdza 1: Excalibur Pack) ▪ **XIII**.

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



DŹWIĘKOWE ROZKOSZE

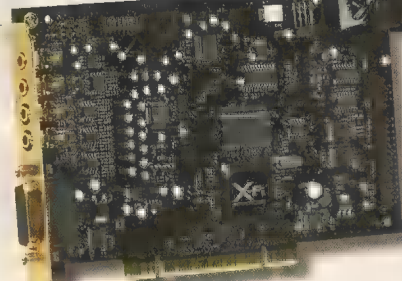
Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS oraz Sound Blaster X-Fi Elite Pro.

SOUND BLASTER X-FI FATAL1TY FPS
Zacznę od wersji stworzonej z myślą o graczach. Przy powstawaniu tego produktu z firmą Creative współpracował Johnathan Wendel, znany bardziej jako „Fatal1ty", czyli najlepszy zawodowy gracz na świecie.

Gdy brałem kartę do testowania, zastanawiałem się, czy błogosławieństwo Wendela nie jest tylko zwykłym marketingowym chwytem. Jednak po zainstalowaniu karty (proces prosty, bardzo dobrze pokazany na rysunkach oraz opisany w języku polskim!) szybko zmieniłem zdanie. Przejście z leciwego Sound Blastera Live na X-Fi Fatal1ty FPS było jak... właściwie brak mi słów i analogii. Po prostu powiem, że po włączeniu UberSoldier (świetnej strzelanki) przeżyłem potężny szok – miałem wrażenie, że odpaliłem zupełnie inną grę!

Nowa karta Creative'a została wyposażona w specjalną pamięć o nazwie X-RAM, a jej zadaniem jest podniesienie wydajności w grach. Zastosowanie



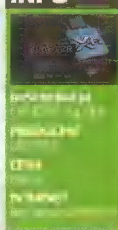


owej technologii pozwala na jednoczesne odtwarzanie nawet do 128 przestrzennych głosów naraz! Chyba najważniejszą rzeczą, jaką karta oferuje graczom, jest kolejna wersja systemu odpowiedzialnego za kreowanie efektów środowiskowych: EAX Advanced HD 5.0. Twórcy reklamują go jako „dostarczający najbardziej realistycznych efektów dźwiękowych w grach" i rzeczywiście tak właśnie jest! Z kolei system X-Fi CMMS-3D odpowiedzialny za „pozycjonowanie" dźwięku, pomaga namierzyć pozycje przeciwnika na podstawie odgłosów, jakie ten wydaje. Szczególnie duże wrażenie robi zabawa z porządnymi słuchawkami stereo – system generuje wtedy 10 wirtualnych głośników, rozmieszczonych cylindrycznie (z grającym w środku), przez co w ogóle nie czuć, że używa się słuchawek.

Wraz z kartą, w zestawie dostajemy pilota oraz płytkę ze sterownikami i specjalnym oprogramowaniem (o tym będzie mowa później). Ponadto, w komplecie znajduje się estetyczny panel do zamontowania z przodu obudowy. Zawiera on szereg dodatkowych wyjść, które pozwalają podłączyć do komputera mikrofony, gitarę elektryczną, amplituner, czytnik DVD oraz keyboard.

Mówiąc krótko, jest to totalnie wyczesany sprzęt – spełnienie marzeń wszystkich graczy. Ten zestawik śmiało można polecić każdemu, kto lubi wirtualną rozrywkę (doskonale sprawdza się także przy oglądaniu filmów i słuchaniu muzyki). Jest tylko jeden zasadniczy problem – nie należąca do niskich cena. Czy warto? Jeśli kogoś stać na taki wydatek, to jak najbardziej – to przyszłościowa technologia. Na obecną chwilę wypuszczono tylko kilka patchy przystosowujących gry do tej nowej technologii (między innymi Doom 3, Battlefield 2). Oczywiście nowo powstające tytuły biorą pod uwagę możliwości X-Fi. Dlatego za jakiś czas, gdy na rynku będzie więcej gier wykorzystujących te standardy, a cena samej karty trochę spadnie, będziemy mieć raj na ziemi. **Werdykt: 6/6. W obecnej chwili najlepsza karta dźwiękowa dla graczy – mówiąc krótko, Creative rządzi!!**

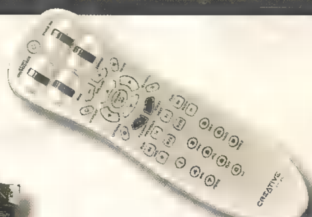
INFO





SOUND BLASTER X-FI ELITE PRO

Oto najdroższy model karty dźwiękowej opartej na układzie X-Fi. Różni się ona od modelu Fatallty FPS zastosowaniem profesjonalnej jakości przetworników cyfrowo-analogowych (DAC) o stosunku sygnału do szumu wynoszącym 116dB. Elite Pro posiada także profesjonalny układ typu ADC i jest zdolna próbkować dźwięk z 24-bitową rozdzielczością i częstotliwością maksymalną równą 192 kHz. Z tych danych można wyciągnąć jeden prosty wniosek: najnowsza i najdroższa karta dźwiękowa Creative'a przeznaczona jest między innymi do studyjnych zastosowań. Mówiąc najogólniej, Elite Pro to prawdziwy kombajn do wszelkiego rodzaju obróbki i zabaw z dźwiękiem oraz muzyką.





Jest to model szczytowy, wyposażony we wszystkie najnowsze bajery: X-RAM, CMSS – 3D, EAX Advanced HD 5.0 (zostały omówione przy okazji recenzji modelu Fatallty FPS), 24-bit Crystalizer – podnoszący jakość każdego dźwięku (między innymi MP3, filmy DVD i DivX), 24-bitowe efekty, obsługę 24-bit SoundFont oraz 3D MIDI. Trzeba przyznać, że naprawdę niemałe możliwości ma ten sprzęt.

Podobnie jak w przypadku pierwszej karty, w komplecie z Elite Pro znajduje się pilot oraz płytka ze sterownikami i oprogramowaniem do obróbki dźwięku, muzyki oraz obsługi gitary elektrycznej. Ponadto, obydwie karty mogą pracować w trzech różnych trybach: rozrywki, gier i tworzenia dźwięku. Wybór określonego zastosowania spowoduje optymalizację używanych funkcji oraz da najbardziej efektywne wykorzystanie mocy obliczeniowej. Jednak w przeciwieństwie do Fatallty FPS, Elite Pro ma w zestawie duży, osobny panel zewnętrzny (do ustawienia w pozycji pionowej bądź poziomej). Z przodu znajduje się zestaw kilku pokręteł, za pomocą których można regulować poszczególne efekty dźwiękowe. Natomiast z tyłu umieszczono cały zestaw gniazd, otwierający przed wtajemniczonymi mnogość dodatkowych opcji. Jest złącze umożliwiające uziemienie panelu, dwa gniazda wejściowe (RCA), dwa duże gniazda DIN – MIDI IN i MIDI OUT, a także cyfrowe wejścia i wyjścia dźwięku S/PDIF.

Jeśli powyższa wyliczanka nie mówi Wam wiele, to najprawdopodobniej nie jest to produkt przeznaczony dla Was. Elite Pro kosztuje dużo, ale jego ogromne możliwości, warte są swojej ceny. Dlatego ten model polecałbym osobom zajmującym się muzyką na poważniej, a nie tylko amatorsko. Jeżeli chcecie używać tej karty tylko do słuchania piosenek w formacie MP3, oglądania filmów i grania, to nie ma co przepłacać. **Werdykt: 5/6. Piekielnie drogi, ale mający ogromne możliwości kombajn do muzyki – tylko dla użytkowników, którzy będą umieli w pełni wykorzystać jej potencjał.** ■

INFO



OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 610 21 43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje:

- **Baldur's Gate II** ■ **Heroes Of Might & Magic IV** ■ **Black&White**
- **Icewind Dale II** ■ **Neverwinter Night**

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!!
TERAZ TYLKO 12 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 9/04. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki). **Na trzy ostatnie numery obowiązuje cena okładkowa.**

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (22) 610-21-43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 70 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW, do wyboru, patrz powyżej.

Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").

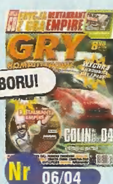
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 35 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

DO WYBORU!


Nr 05/04
Pełne gry: Europa Universalis, Beach Soccer


Nr 06/04
Pełna gra: Casanova


Nr 06/04
Pełna gra: Restaurant Empire


Nr 7-8/04
Pełne gry: Beach Volleyball, Battle Isle: Wojna o Andozję


Nr 09/04
Pełne gry: Kochan: Battles of Achriman Speed Thief Piłkarskie MŚ


Nr 10-11/04
Pełne gry: Mortyr Supercross Kings


Nr 01-02/05
Pełne gry: Cold Zero Ostatni Sprawiedliwy Snow Wave


Nr 03-04/05
Pełne gry: Nina Trylogia Pacific Warriors


Nr 05/05
Pełne gry: Starmageddon 2 Rzeźnik


Nr 06-07/05
Pełne gry: Pluton Tin Toy Adventures Alien Infestation


Nr 08/05
Pełne gry: Smash Up Derby Worlds Of Billy 2 ATV Mudracer

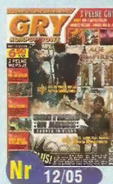

Nr 09/05
Pełne gry: Wings Of Honour Elite Heli Squad Taxi Racer N.Y.


Nr 10-11/05
Pełne gry: Frnak Herbert's Dune Skools Out Battlefleet Commander


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK plus zbiór dem, dodatków, patchy, sterowników


Nr 1/03
Pełne gry: The Rage, Slamtilt Resurection, plus zbiór dem, dodatków, patchy


Nr 04/03
Pełna gra: Screamer 4x4, plus zbiór dem, dodatków, patchy


Nr 12/05
Pełne gry: WWI Battlefields Kurczę Pieczone 2 World War III: FAT


Nr 01/06
Pełne gry: Gore: Ultimate Soldier Magic Solitaires The Dark Legions


Nr 02/06
Pełne gry: GT Racers Tennis Elbow 2004 Mini Golf 2003



2 PEŁNE GRY

FORMULA CHALLENGE
© 2005 AQUA PACYFIC

PLUS!
2 MINI GRY ORAZ
DEMO CHAMPIONSHIP
MANAGER 2006

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

COMPACT disc DIGITAL DATA

CGS © 2006 GRY KOMPUTEROWE
SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 5-6/2006

PIZZA DUDE POLSKA WERSJA
© 2006 TEAM GAME STUDIOS